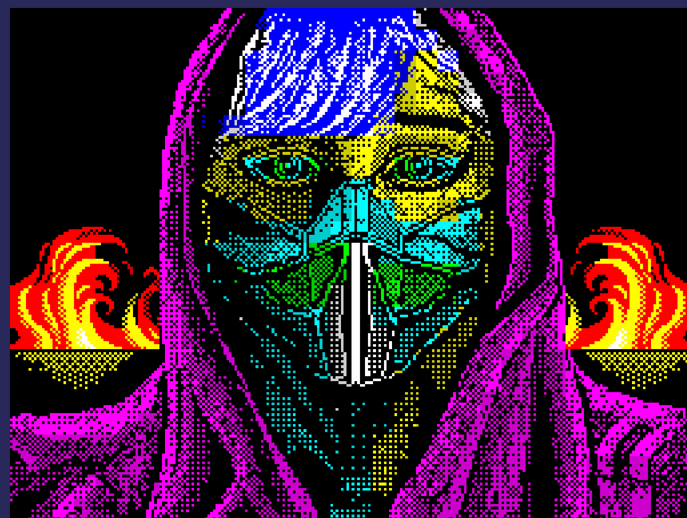
Al's SPECTRUM Annual 2021



Spec-Art



Andy Green - Back To The Future - Leonardo da Vinci



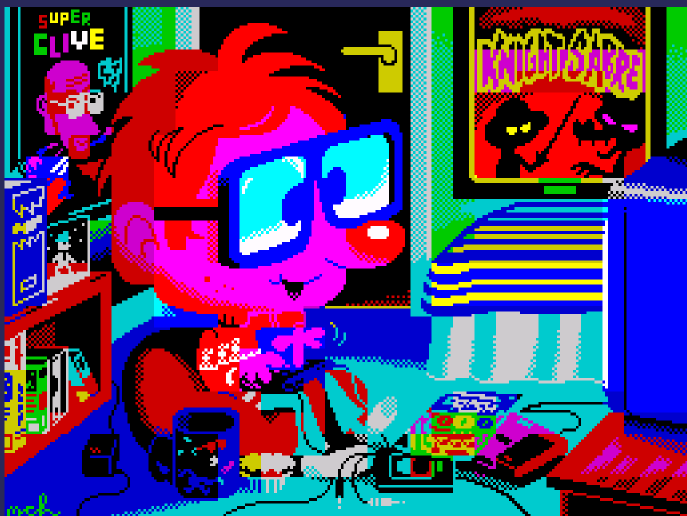
Blogerator - Too late...



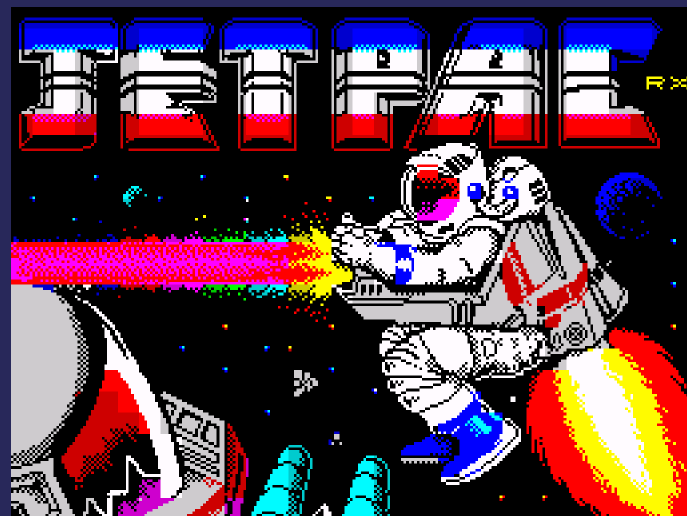
Trixs - Spy



Shuran33 - In The Red Towel



MCH - ZXmas



Craig Howard - Jetpac RX

Editorial



2020 ha sido un año difícil para todos, debido a la pandemia global que ha afectado dramáticamente la vida de la población mundial. Aunque ellos también fueron implicados en este grave hecho, los aficionados del Spectrum al menos pudieron consolarse con la escena dedicada a su ordenador favorito, escena que siguió siendo muy vibrante, incluso más que en 2019. Por lo tanto, más aún después de la recepción positiva que tuve el de 2020, también para el 2021 decidí realizar y publicar un Anuario.

La intención es siempre, en primer lugar, presentar mi selección personal de juegos de todos los lanzados para el Spectrum el año pasado, cada uno acompañado de una reseña y un breve juicio crítico. Un poco como una "guía Michelin", donde se recomiendan todos los títulos mencionados, pero entre ellos se diferencian en aspectos técnicos, jugabilidad, profundidad, imaginación, etc. Reunir esta "antología" para el Anuario 2021 fue aún más desafiante, porque la cantidad y calidad de los lanzamientos eran tales que requerían una elección ardua. Por tanto, era inevitable aumentar el número de títulos a incluir. Así, el número de páginas aumentó significativamente - 52 contra 32 - en comparación con el Anuario anterior.

Pero 2020 para la escena Spectrum también fue el año del éxito definitivo del Next. Se entregaron las máquinas completas y una segunda campaña en Kickstarter, realizada en menos tiempo que la primera, logró recaudar casi dos millones de libras de más de 5.000 patrocinadores. Estos son números que difícilmente podrían haber sido imaginados para un proyecto tan "nicho". Los primeros juegos y aplicaciones que hacen uso completo de las considerables recursos puestas a disposición por el Spectrum del siglo XXI están comenzando a aparecer y solo el tiempo dirá hasta dónde se podrá llegar.

El Anuario continúa con un artículo sobre *Power Up! Action Pack*, una colección de juegos distribuidos en cartucho Dandanator, y una entrevista a José "Boriel" Rodríguez, creador del ZX Basic que está ganando cada vez más apoyo entre los desarrolladores.

Al igual que el anterior, el Anuario finaliza con un "detrás del escenario" de los juegos que lancé en 2020, en este caso *Funky Fungus Reloaded* y *Ad Lunam Plus*, y con las anticipaciones sobre mis proyectos para 2021.

¡Disfruten la lectura!

Messina, febrero de 2021

Alessandro Grussu

Sumario

RESEÑAS

ARTÍCULOS

Se agradece a José Rodriguez.

Publicado digitalmente el 5 de febrero de 2021.

www.alessandrogrussu.it

CLASIFICACIONES

★ **PARA PROBAR:** ténganlo en cuenta.

★★ **PARA JUGAR:** empiecenlo, y si les gusta, continúen.

★★★ **IMPERDIBLE:** prioricen estos juegos.

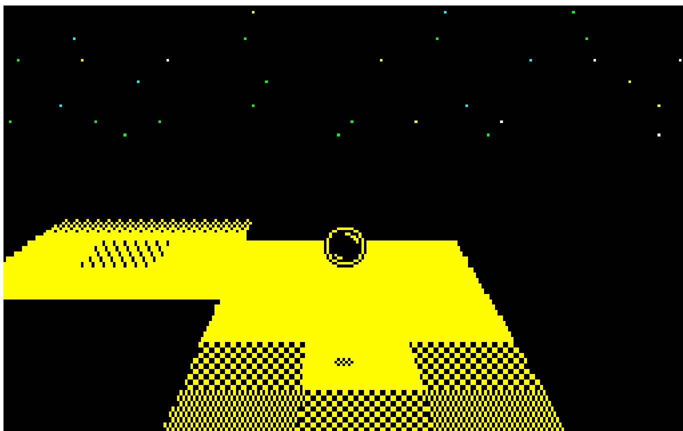
★★★★ **OBRA MAESTRA:** lo mejor que se pueda desear.



JUEGO DEL AÑO: el más destacable entre los títulos lanzados durante el año. ¡Esencial!

COSMIC PAYBACK ★★★★
John Connolly
Idioma: inglés

Tierra, año 2562. Una invasión extraterrestre ha privado al planeta de todas sus reservas de oro, poniendo de rodillas no solo la economía sino también la producción de dispositivos electrónicos. Para resolver el problema, se ensambla rápidamente un módulo de investigación y lo se lanza hacia Amaltea, un satélite de Júpiter, donde se encuentra una gran cantidad de oro. El módulo está concebido como una esfera capaz de absorber los depósitos del precioso metal rebotando sobre ellos. Por tanto, tendremos que orientarlo por quince zonas de complejidad creciente para recuperar el oro en beneficio de toda la humanidad.



La premisa es solo un pretexto para presentar *Cosmic Payback,* un juego donde en realidad no se trata de metales o minas, sino de un paisaje tridimensional compuesto por cuadrados de diferente apariencia, que fluye suavemente bajo nuestros ojos mientras controlamos una esfera que rebota incesantemente. Al mismo tiempo, tenemos cuidado de no traspasar los límites del área de juego, ni en un tipo de cuadrado que nos haga perder una vida si los tocamos. En el camino, nuestra tarea será recoger todos los cuadrados de "oro", indicados por un patrón de cuadros parpadeante, esparcidos por cada nivel, y luego llegar a la salida. Luego nos encontramos con teletransportadores, plataformas móviles, interruptores para transitar a través de pasajes de otra manera impasables, superficies que desaparecen cuando rebotamos sobre ellas y más. Los primeros niveles son bastante lineales, pero pronto se vuelven cada vez más vastos y complejos, por lo que llevar a cabo nuestra misión se vuelve cada vez más difícil. Afortunadamente, podemos reiniciar el juego desde un nivel ya alcanzado mediante un sistema de códigos de identificación. También hay un modo "arcade", sin límite de vidas, pero que no da puntos.

Cosmic Payback recuerda mucho a títulos históricos como *Trailblazer* e *Impossaball,* en los que se controla una pelota que rebota en un espacio de desplazamiento tridimensional, con la diferencia nada despreciable de que aquí el escenario fluye en ocho direcciones, no solo horizontal o verticalmente. La realización técnica es impecable: el escenario se mueve suavemente (especialmente notable es el efecto de transición cuando se activa el teletransportador) y el control inercial de la esfera es muy preciso. Músicas agradables acompañan la acción si jugamos en los modelos de 128K. Como juego en sí mismo, *Cosmic Payback* es tan inmediato de comenzar como difícil de dejar; la creciente complejidad de los niveles empuja al jugador a intentar una y otra vez, hasta que se alcanza la meta deseada.

Cosmic Payback puede confundirse fácilmente con el trabajo de algunos maestros del pasado particularmente poco convencionales – el nombre que me viene a la mente más de las veces es Pete Cooke – y en cambio es, hecho verdaderamente sorprendente para el escritor, la obra de un joven de 18 años que aprendió a programar en Assembly Z80 por placer. Además de ser un juego excelente en sí mismo, también es un soplo de aire fresco en un panorama, el de las producciones "homebrew" para el Spectrum, que tiende a proponer las habituales dos-tres fórmulas básicas muy a menudo. Sin duda, uno de los mejores títulos de los últimos años.



YOYO'S GREAT ADVENTURE ★★
Rafal Miazga
Idioma: inglés

El prolífico autor polaco Rafal Miazga nos presenta una nueva aventura dinámica, un género en el que ya se ha aventurado en el pasado *(Skyscraper Of Doom, Streets Of Doom)*, estructurado esta vez como un clon del venerable *Dizzy*. La historia no es nada particular: Yoyo, un extraño ser redondo, es alcanzado por un rayo que lo desplaza repentinamente de su mundo, donde todos están alegres y felices, por la Polonia precristiana. Luego tendrá que cumplir varias tareas para volver a su propia dimensión.
El escenario es el aspecto más interesante de *Yoyo*. Rafal ha poblado el mundo del juego con personajes inspirados en los mitos y leyendas de su país, sin dejar de proporcionar enlaces a Wikipedia y otros sitios web para aquellos que quieran saber más. Por lo demás, *Yoyo* se deja jugar sin demasiada dificultad: los acertijos son bastante obvios y no hay muchas oportunidades de perder vidas. Personalmente hubiera preferido poder hablar más de una vez con los personajes después de que den los detalles sobre qué hacer o buscar, porque a veces se tende a confundirse en medio de las diversas tareas a realizar y un recordatorio no sería malo. Deber reiniciar el juego desde la primera ubicación cada vez que Yoyo pierde una de sus vidas es un poco molesto.
Desde un punto de vista técnico, el juego presenta gráficos coloridos, pero bastante esquemáticos; en 128K se puede escuchar una bonita melodía que acompaña a la acción del juego, pero además el sonido no está muy presente.
En definitiva, *Yoyo* es un buen *Dizzy* sin Dizzy, caracterizado por una ambientación ciertamente original y que sin duda atraerá a todos los fanáticos del género. Para los demás podría ser, a causa de su dificultad no muy elevada, una buena introducción.



RUSSIAN RAILWAY MAGNATE ★★
Andrew771 [Andrej Sharin]
Idiomas: inglés, ruso

Los títulos estratégicos/gestionales no son muy populares entre los jugadores "retro". Por un lado, vivimos en una era dominada por la gratificación instantánea, donde la capacidad de atención promedio es corta y no estamos muy dispuestos a "trabajar duro" para conseguir algo. Por otro lado, la mayor parte del mundo "retro" está formada (por supuesto) por individuos que tienen que dividirse entre trabajo, familia, etc. por lo que no tienen mucho tiempo para dedicar a los videojuegos, especialmente aquellos que requieren compromiso, perseverancia, planificación, toma de decisiones. Por lo



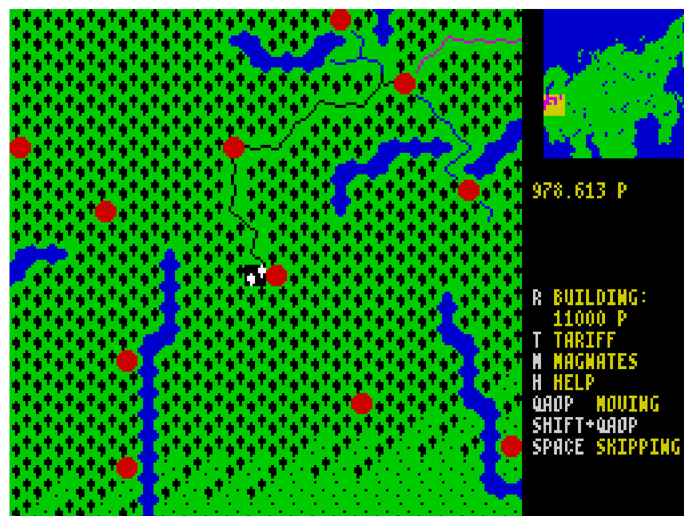
tanto, la gran mayoría de los nuevos títulos son juegos de arcade rápidos e inmediatos (a menudo incluso de solución rápidas), y para aquellos que quieren más, no hay mucho para elegir. Afortunadamente, *Russian Railway Magnate* hace posible llenar bien este vacío.
El jugador interpreta a un magnate de los ferrocarriles que compite con otros dos, comandados por el ordenador. Podemos elegir entre nueve figuras de la historia del transporte ferroviario en Rusia de diferentes épocas, que van desde principios del siglo XIX hasta la actualidad. El objetivo es conectar tantas ciudades del imperio ruso como sea posible a su red ferroviaria y evitar que otras hagan lo mismo, tratando de asumir una posición de monopolio.
La acción se desarrolla en un gran mapa deslizante de Rusia, donde se representan esquemáticamente

ciudades, vías férreas, bosques y ríos, y se conduce en turnos. En cada turno se coloca un tramo de ferrocarril, siempre partiendo de uno existente, o de una ciudad conectada a nuestra red. De hecho, construir y mantener una red cuesta mucho y necesitamos ciudades para ganar dinero. Cada ciudad da un ingreso en función de la cantidad de carga que hay y la tarifa del transporte, que es nuestra decisión.

Cuando una ciudad se conecta a las redes de varios propietarios, el alquiler va a quien fijó la tarifa más baja. Si las tasas son iguales, la anualidad se divide en partes iguales.

Jugando como Kaganovich (principalmente porque él y Witte son los únicos personajes del juego del que he oído hablar), pude ganar no solo bloqueando la expansión de los competidores en mi red, sino también controlando sus tarifas, de modo que, al disminuir la mía en 1 cada turno, los ingresos de las ciudades en disputa siempre terminaban en mis bolsillos. También noté que el ordenador parece bajar al mínimo y luego reanudar desde 30 cada vez. Una especie de guerra de desgaste, pero a la larga me ayudó.

Al final, el juego es en realidad más simple de lo que parece: en esencia, se deben conectar las ciudades de la manera más eficiente, para evitar gastos disparatados y tratar de no ser arrinconado por nuestros oponentes.

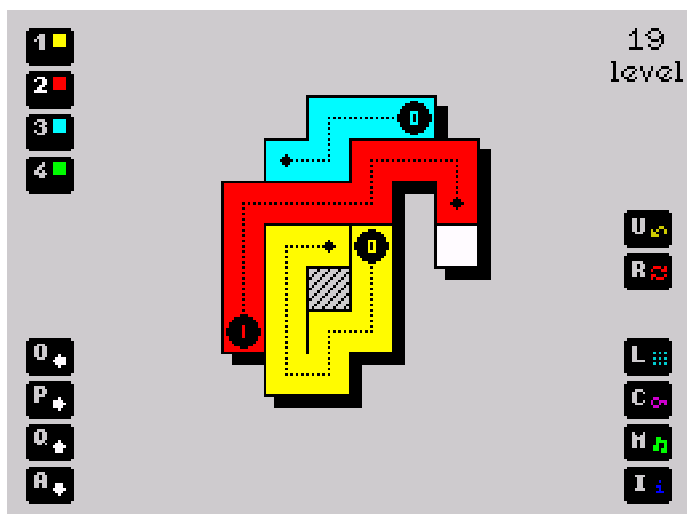


Cabe recordar que, dado que no es posible cruzar las líneas de los competidores, hay que tener cuidado de no quedarse fuera, pero se puede hacer lo mismo con ellos, obligándolos a construir caminos más enrevesados, con el fin de aumentar sus gastos de mantenimiento. Una característica que echo de menos es la capacidad de asignar los otros magnates a jugadores humanos en un modo multijugador "hot-seat" (es decir, alternándose en frente al ordenador). Sea lo que sea, *Russian Railway Magnate* es adictivo y desafiante; definitivamente necesitamos más títulos como este.

COLORISTIC ZX ★★

Daniel Krautwurst/Martin Borik

Idioma: inglés



Como muchos otros rompecabezas, *Coloristic ZX* consiste en realizar una simple tarea en condiciones cada vez más difíciles. En cada uno de los 80 niveles tenemos que colorear todos los cuadrados de un esquema, partiendo de una determinada ubicación. Al principio, como de costumbre, los niveles fluyen rápidamente, lo que permite al jugador familiarizarse con el concepto básico: solo hay un color y no aparecen obstáculos. A medida que continuamos, aquí vienen las primeras dificultades: múltiples ubicaciones de inicio de diferentes colores – puede haber hasta cuatro – cada una con su propio número de cuadrados para colorear; cuadrados unidireccionales; cuadrados que solo pueden acomodar un cierto color; esquemas con puntos de entrada y salida conectados entre sí; y así sucesivamente.

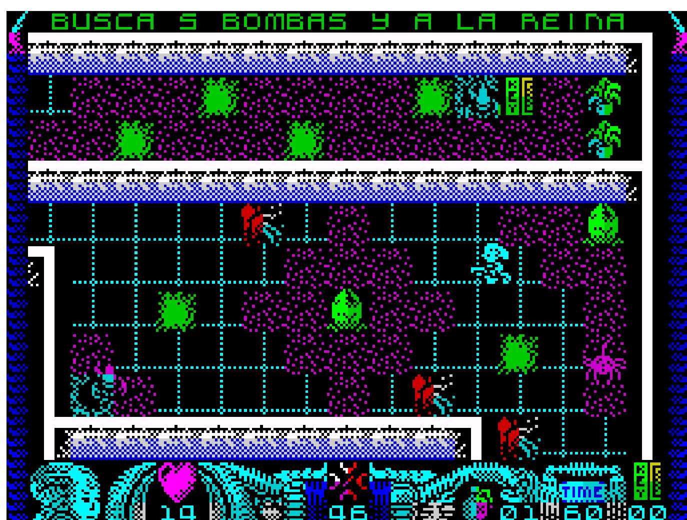
Si nos damos cuenta de que hemos cometido un error, podemos simplemente presionar R para comenzar de nuevo el nivel. También se puede acceder a cada uno de ellos presionando C e ingresando un código alfanumérico de 8 elementos. Este código se muestra al jugador al final del nivel correspondiente.

Conversión para el Spectrum de un título para dispositivos móviles, *Coloristic ZX* es un buen rompecabezas con un diseño minimalista, que por su inmediatez atraerá incluso a aquellos que no suelen prestar mucha atención a este género de juegos.

ALIEN GIRL ★★

Javier Fopiani, Greenwebsevilla [Antonio Pérez]
Idiomas: español, inglés
Notas: realizado con MK1; versión completa de pago (solo 128K, distribución digital)

Aliana, el primer híbrido entre humanos y xenomorfos del planeta Atlas, comenzó su guerra personal contra las dos razas. Con la sola ayuda de Alma, su sistema de navegación, Aliana tiene tres objetivos. Primero tendrá que despejar el centro de investigación alienígena, donde los humanos han sido masacrados. Luego atacará la colonia de xenomorfos en el planeta Aqueronte. Finalmente, se hará cargo de la nave espacial *Decoud,* utilizada por los humanos para transportar formas de vida extraterrestres y destruir la reina alienígena una vez por todas.



Cada uno de los tres objetivos corresponde a uno de los tres niveles en los que se divide *Alien Girl,* un juego de gatillo fácil de vista vertical creado por Javier Fopiani con la Churrera MK1. En el lugar de la "mestiza" Aliana, tendremos que abrirnos paso disparando balas en abundancia por los tres niveles, recogiendo las tarjetas de acceso para abrir las puertas que conducen a las varias secciones y las bombas que se colocarán al final del camino, tras lo cual tendremos que volver en 60 segundos al punto de inicio. En algunas ocasiones nos quedaremos atascados en una pantalla hasta que hayamos eliminado una determinada cantidad de enemigos, los cuales fluyen constantemente; mover algunos bloques puede ralentizarlos o detenerlos. Al finalizar el tercer nivel la reina alienígena tendrá que ser eliminada con nuestro rifle, ya que no tendremos bombas a nuestra disposición.
Claramente inspirada en la saga cinematográfica inaugurada por Ridley Scott hace más de cuarenta años,



Alien Girl ha sido cuidadosamente realizado: las pantallas intermedias y finales, la música de Greenwebsevilla y, sobre todo, la amplitud de la ambientación y la acción de combate que no da descanso al jugador son sus puntos fuertes. Los sprites son agradables – me gustó particularmente el de la protagonista – pero los escenarios no parecen tan bien hechos, con algunas elecciones de color no siempre felices, sobre todo en el segundo nivel, y también tienden a una cierta uniformidad. La mayor crítica, sin embargo, es la excesiva linealidad: los niveles se desarrollan según un esquema de "encontrar el objeto/encontrar la llave/abrir la puerta/repetir", apenas mitigado en el tercer nivel, en el que también tenemos que operar terminales. Una diversificación entre nuestras tareas en los distintos niveles o una mayor complejidad en su estructura habría dado más profundidad al juego.
Se puede descargar gratis una versión demo de *Alien Girl* por el 48K, que incluye los primeros dos niveles. El juego completo, con música AY, voz digitalizada y pantallas intermedias, se puede comprar como descarga digital en la página del autor en el sitio web *itch.io.* Además del juego recibirás un manual en formato PDF, algunas imágenes de desarrollo, música de fondo tanto en formato AY como grabado en vivo e incluso dos videos, una presentación y otro en el que el propio autor muestra el proceso que llevó para hacer el juego. Entonces, con un coste de al menos dos euros, se puede recibir mucho, además del juego en sí, que como ya hemos visto está bien cuidado y es divertido a pesar de sus limitaciones.

THE WITCH ★★

Serranito
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado con AGD



Si mirando la pantalla publicada en esta página teneis la impresión de que ya habeis visto este título, no te equivocas. *The Witch* es de hecho una recreación del clásico *Cauldron* de Palace, hecha con Arcade Game Designer. En comparación con el original, los sprites se mueven un poco más lentamente, el mapa es un poco menos extenso y tiene una estructura más lineal, y la mayoría de las pantallas de plataformas se han simplificado. Sobre el 128K, un poco de música de fondo – a veces demasiado vibrante para la ambientación "oscura" del juego – acompaña los vagabundeos de la bruja dirigida por el jugador. Por lo demás, el objetivo siempre es el mismo: encontrar los ingredientes de una poción mágica que permitirá a la protagonista convertirse en la reina de las brujas. Las pequeñas simplificaciones hacen que *The Witch* sea un paso menos arduo que *Cauldron,* que en sí mismo fue bastante desafiante. Si ve encantó el antiguo clásico Palace, también ve encantará esta nueva versión; en caso contrario... bueno, pruébelo de todos modos, podrías cambiar de opinión.

LA RELIQUIA ★★

Angel Colaso
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado con Multi-Platform AGD

En 1533, un monje regresa al monasterio de San Camilo después de una peregrinación a la Tierra Santa. Por desgracia, descubre que el lugar está poseído por presencias hostiles, y que sus hermanos han desaparecido. En el papel del clérigo, debemos buscar una serie de objetos: rosarios, crucifijos, etc. para abrir el camino a la reliquia guardada en el monasterio, única arma capaz de derrotar a las fuerzas del mal. No será fácil: la única defensa contra los monstruos son nuestros reflejos, ya que solo podemos evitarlos.

La Reliquia es un título de plataformas/recolección bastante vasto (alrededor de 40 ubicaciones de pantalla completa). Su dificultad no es muy alta al principio, pero se vuelve más exigente a medida que se avanza. Hay también toques de aventuras, algunos bastante inusuales como el "salto de fe" que recuerda una famosa escena de *Indiana Jones y la última cruzada* (¡pero cuidado, es una trampa!) Llevar los objetos a determinadas ubicaciones permite desbloquear otras secciones del mundo del juego, hasta el enfrentamiento final. La principal dificultad es esquivar los numerosos peligros que nos matan al contacto con ellos.

Un debut interesante que, si bien se adhiere a los rasgos



estilísticos propios del género, tiene algunos aspectos originales y curiosos. Los gráficos son funcionales, a pesar del diseño de las pantallas que parece un poco esquemático, y jugando sobre el 128K se pueden escuchar algunas melodías durante el juego, incluidas dos composiciones de Aleksandr Lihoded. Si estos son los comienzos, esperamos probar otras producciones de Ángel Colaso.

DEVWILL TOO ZX ★

Amaweks [Paulo Villalva]
Idiomas: inglés, portugués
Notas: realizado con Multi-Platform AGD; de pago (distribución digital)

Devwill Too ZX es la conversión para el Spectrum de un juego que el autor hizo para el Sega Megadrive. Es un título de plataformas, en el que conducimos un Homúnculo, un extraño ser artificial, que está encerrado en un gran laberinto formado por cuevas, túneles, habitaciones, etc. Su objetivo es escapar y encontrar una respuesta a la pregunta fundamental: ¿quién soy y de dónde vengo? Para avanzar a partes inalcanzables del mundo del juego, el Homúnculo debe encontrar dos objetos: uno le permite romper bloques con el cuerno en la frente y el otro realizar un doble salto. Saltar también le permite deshacerse de las extrañas criaturas que deambulan por los distintos entornos y cuyo toque es mortal.

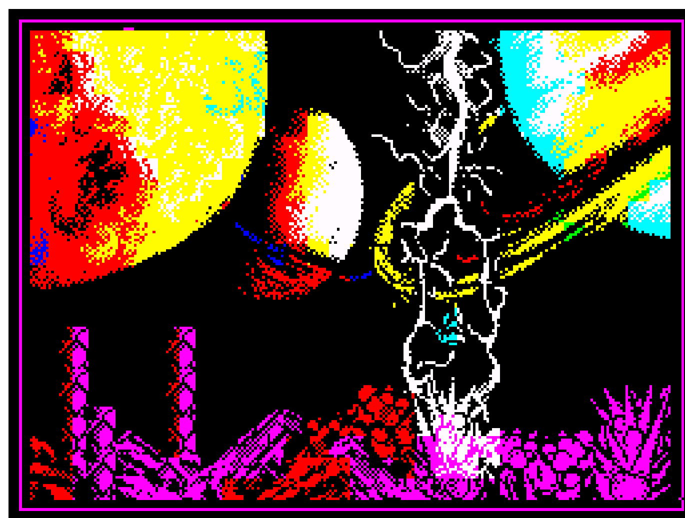


Lo que llama la atención a primera vista con *Devwill Too ZX* es el estilo gráfico: estilizado, inusual y muy colorido, da vida a una variedad de escenarios. Además, en el 128K, músicas agradables acompañan los vagabundeos del Homúnculo. Desde un punto de vista gráfico y sonoro, por tanto, va bastante bien. Sin embargo, el juego también presenta fallas. Se han "reciclado" varias pantallas para expandir el mundo del juego, y esto puede causar desorientación en el jugador, además de dar una poco agradable sensación de "ya visto". Además, los enemigos que obstaculizan al protagonista no se notan especialmente ni por su apariencia ni por su peligrosidad. A pesar de esto, *Devwill Too ZX* es interesante y vale la pena el pequeño precio pedido por el autor para descargarlo de su página en el sitio web *itch.io*.

GODKILLER 2 EXILE (NEW TIMELINE EDITION) ★★

Apsis/Neil Parsons [Ignacio Prini Garcia]
Idioma: inglés
Nota: realizado con MK2

La nueva edición de la saga de *Godkiller,* inaugurada el año pasado, continúa con este segundo capítulo en el que el protagonista, tras abrir el portal de Mnar, se encuentra dentro de la Ciudad de Dis, donde las almas condenadas sufren tormentos eternos. Los poderes del Godkiller se le niegan en este lugar más allá del espacio y el tiempo, por lo que tendrá que ir en busca de algunos objetos esparcidos aquí y allá para recuperar sus poderes y escapar de la Ciudad para la batalla final: 15 almas perdidas encerradas dentro de esferas de energía astral, que liberar; el Chronolion, un artefacto que permite salir de la dimensión atemporal en la que se ubica la Ciudad; una antorcha que arde con el fuego de la Estigia, el río infernal; y una tablilla con inscripciones rúnicas. Cuando el Godkiller esté en posesión de todo esto, podrá cruzar el portal colocado en el extremo norte de la Ciudad.
Para neutralizar temporalmente a los enemigos, ya que se regeneran cada vez que volvemos a las distintas pantallas del juego, podemos lanzar proyectiles de



energía. En comparación con la primera versión de 2015, no tenemos una provisión infinita: esparcidos por el área de juego, hay algunos montones de 20 tiros. Como en la versión precedente, hay ánforas de ambrosía que le dan

al Godkiller dos vidas cuando las recolecta. Entonces es necesario prestar mucha atención a las puertas que se abren con las llaves: puede suceder que se desperdicie una llave para abrir una puerta innecesaria, es decir, que se puede eludir (situada en la parte sureste del mapa, cerca del Chronolion), arriesgando jugador en una situación en la que tiene que empezar el juego de nuevo. Honestamente, hubiera sido mejor no poner esa trampa en el juego.
Por lo demás, este "restyling" de *Godkiller II* es agradable a la vista, gracias a los gráficos más detallados y coloridos de la versión anterior, así como a escuchar – la música, siempre de Neil Parsons, añade atmósfera – y sobre todo a jugar. Un clásico juego laberíntico de buen nivel. ¡Ahora esperamos el tercer y último capítulo!



WUDANG ★★

Ariel Ruiz
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado en BASIC



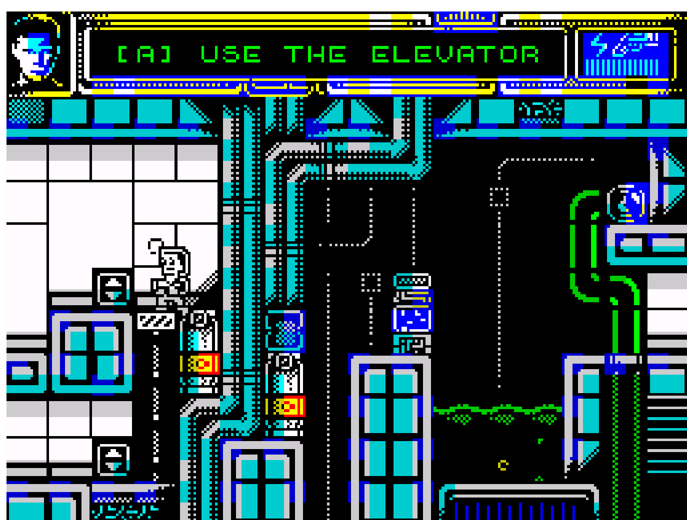
Año 1281. Kublai Khan, nieto de Genghis, emperador de China y fundador de la dinastía Yüan, inició una persecución contra la religión taoísta local, a favor del budismo, importado de la India unos siglos antes. Se queman escritos taoístas y los monjes se ven obligados a convertirse al budismo bajo pena de muerte. En las montañas de Wudang, el Templo de la Nube Púrpura se transforma en un templo budista; sólo uno de los monjes rechaza la conversión forzosa y por ello es encarcelado en la mazmorra del complejo, a la espera de su ejecución. Su amigo Qi Wen Wei, un hábil espadachín, renuncia a escapar a tierras seguras para liberarlo.
Esta es la premisa de *Wudang*, el último trabajo de Ariel Ruiz, autor de obras maestras como *Escuela De Ladrones*, *Carlos Michelis* y *Redshift*. El jugador, en el papel de Qi Wen Wei, debe recorrer a lo largo y ancho el complejo del templo, enfrentándose en un duelo a los numerosos guardias, también armadas con espadas, que lo rodean. En combate, Qi Wen Wei puede parar y atacar a su vez: aprender la coordinación entre ataque y defensa es fundamental, si no queremos que nuestro *qi* – energía vital según la doctrina taoísta – caiga a cero, momento en el que el juego termina. Al derrotar a las guardias y los magos Wu, capaces de disparar bolas mágicas, el qi vuelve al máximo, o se obtiene una llave (hay seis en total) para abrir las puertas del color correspondiente. El qi máximo al principio es 9; podemos aumentarlo en dos cada vez que completemos uno de los dos subjuegos en Wudang. El primero es una especie de *Breakout* realizado con dos palos de bambú en lugar de la pandereta habitual: debemos eliminar todos los ladrillos colorados, evitando golpear a los "demonios" (dos ladrillos rojos) ya que dejan disminuir una barra en la parte inferior de la pantalla, y cuando la barra desparece por completo, hay



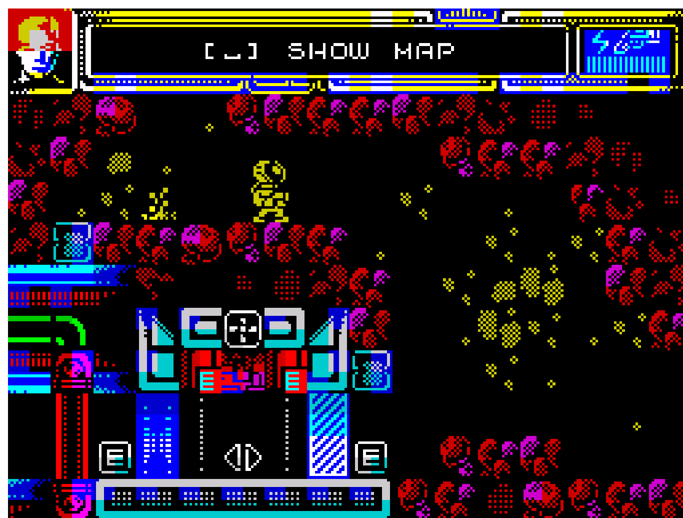
que empezar de nuevo. El segundo es un rompecabezas visual, en el que se deben empujar a tres ratones por algunas plataformas, hasta llegar a un contenedor, teniendo en cuenta que cada uno de ellos parte de una caja de un color determinado y cuando choca con un obstáculo de ese color desaparece.
Wudang está completamente programado en BASIC, pero sorprende por la velocidad y fluidez de los movimientos de los sprites; es un pequeño milagro de programación. Como juego en sí, es bastante inmediato, y una vez que aprendéis a defenderle y contraatacar, derribar a los enemigos se volverá casi automático, incluso en el nivel de dificultad más alto (hay tres). Además, los subjuegos añaden una bonita diversión. El aspecto gráfico es un poco simple pero agradable en general, mientras que el sonido se limita a una melodía del zumbador y unos cortos "beeps". En esencia, *Wudang* es un buen título de acción/exploración, quizás no particularmente original, pero divertido y hecho con cuidado.

MARSMARE ALIENATION (128K) ★★★

Drunk Fly [Evgenija Zapolnova, Nikolai Zapolnov, Evgenij Rogulin, Oleg Nikitin]
Idiomas: español, inglés, ruso



Marsmare Alienation es un título de pura acción, bastante tradicional ya en la trama, narrada por una bonita introducción animada. Una tranquila noche de julio, el habitante de una casa en medio de un bosque es secuestrado por unos malvados extraterrestres y llevado a sus base en Marte. Es fácil imaginar que nuestro objetivo será hacer que el pobrecito vuelva a casa, enfrentándose a las hordas alienígenas.
Es un clásico juego de plataformas: primero debemos hacernos con una pistola láser, no solo para acabar con los enemigos, sino también para desactivar los numerosos campos de fuerza que bloquean el paso entre un tramo y otro de la base, disparando a sus generadores. La pistola solo tiene 16 rondas, pero afortunadamente no hay escasez de munición para encontrar. En el camino debemos colectar 20 cristales y 25 unidades de combustible necesarios para poner en marcha un OVNI colocado en la superficie del planeta y necesario para regresar a la Tierra. De hecho, la última sección tiene lugar fuera de la base, por lo que también necesitamos un traje espacial equipado con un jetpack antes de salir de allí. Pulsando la tecla "M" aparecerá sobre la pantalla una ventana con un mapa del juego, mostrando las zonas ya visitadas, siendo así de gran utilidad para orientarnos en los meandros de la base. También hay varios puntos de guardado para activar; cuando el personaje principal pierde toda su energía, el juego se reinicia desde el último alcanzado de ellos.
La realización es de primera clase: *Marsmare Alienation* es un placer de ver y escuchar. El área de juego ocupa casi todo el tamaño de la pantalla, los fondos son coloridos y bien diseñados, pero no abarrotados de detalles, para evitar que los sprites se confundan con ellos. Los sprites, a su vez, se animan rápidamente – el del protagonista, en particular, quizás va demasiado rápido – y sin problemas. El comentario musical AY es agradable y acompaña adecuadamente la acción del juego.
De otro lado, *Marsmare Alienation* acuerda a un gran numero de títulos ya vistos, desde *Dan Dare* en adelante. La acción se desarrolla sobre una base conocida y probada, sin toques de particular originalidad. Deber encontrar y destruir los generadores, así como la parte donde el protagonista toma posesión del traje espacial, vuelve el juego menos lineal, pero no tanto. En definitiva, es una "historia antigua", aunque muy bien contada.



VAMPIRE VENGEANCE ★★★

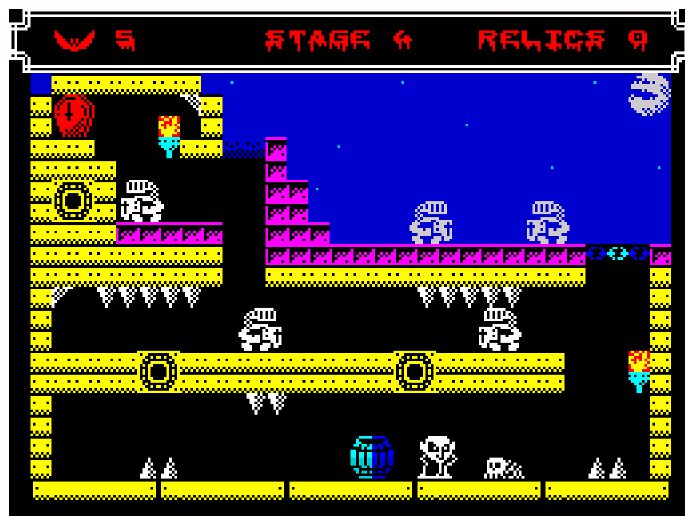
Ariel Endaraues
Idioma: inglés
Nota: realizado con AGD

Hace mucho tiempo, un fuerte ejército de caballeros atacó la residencia del malvado vampiro Conde Orlack, con la intención de acabar con su reinado de terror. La batalla fue sangrienta, pero al final los atacantes salieron victoriosos y entraron al castillo. Rodeado, Orlack se transformó en murciélago y huyó. Ahora regresa, con un solo propósito: vengarse.

En *Vampire Vengeance*, guiamos a Orlack a través de 30 pantallas llenas de enemigos de varios tipos y trampas como picos, plataformas hieladas y resbaladizas, charcos de ácido y más. Orlack puede caminar, o volar cuando toma la forma de un murciélago. Si está en forma humana, puede atacar a los enemigos chupando su sangre hasta matarlos. A veces también debemos recolectar "reliquias", que se presentan como cálices. Tras eliminar a los enemigos y colectar las reliquias, se abre un ataúd que da acceso a la pantalla siguiente.

Vampire Vengeance reinterpreta el esquema tradicional de plataformas de una sola pantalla con un juego





desafiante, donde se requiere atención y habilidades de sincronización por parte del jugador, tanto cuando Orlack ataca a un enemigo, ya que permanece inmóvil y vulnerable durante unos segundos, y en tener que alternar entre la forma humana y la de murciélago según las circunstancias. Los gráficos son funcionales: lindos sprites en el estilo de "dibujos animados" – Orlack en particular parece una versión "super deformed" del famoso Nosferatu interpretado por Max Schreck en la película homónima de F.W. Murnau de 1922: se mueven sobre fondos estilizados pero coloridos y limpios. Además de los efectos de sonido, en el 128K una música agradable para el chip AY acompaña la acción.

Este juego es la confirmación que se esperaba de Ariel Endaraues tras un comienzo prometedor. El cuidado en la realización, la variedad de elementos que lo componen y la acción desafiante pero no frustrante hacen de *Vampire Vengeance* uno de los mejores títulos programados con AGD de siempre.

MANIC PANIC ★★

Norman Sword
Idioma: inglés

Hay clones de *Manic Miner* a tutiplén para el Spectrum (¡incluso el escritor hice uno!), por lo que deben poseer necesariamente alguna cualidad notable para poder desprenderse de la multitud. *Manic Panic* es uno de estos, por varias razones.

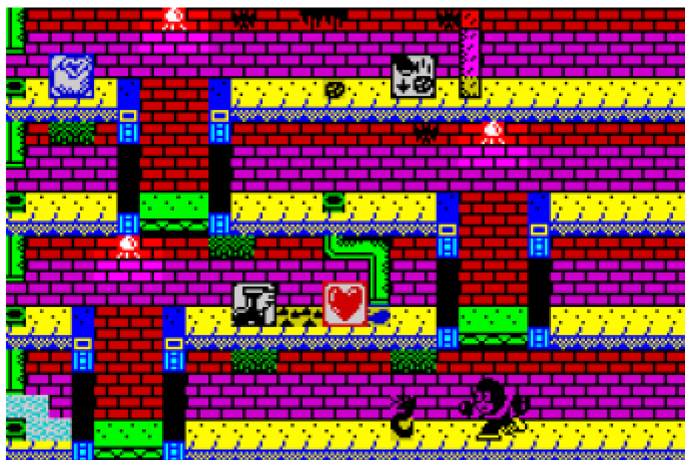
En primer lugar, no utiliza el motor del juego original ni un derivado del mismo, lo que le permite introducir muchas características nuevas. Por ejemplo: los sprites ahora tienen "máscaras"; el tamaño del área de juego puede variar desde una simple "ventana" hasta la pantalla completa; los enemigos pueden tener una altura de solo 4 píxeles y colisionar entre sí sin que Willy pierda una vida (bug que afecta al código original); se pueden haber varias cintas transportadoras en una sola pantalla,

incluso en direcciones opuestas entre sí. Pero la mayor novedad es la presencia de seis modos de juego, de los cuales uno, As *(Ace)* se activa después de que se completa al menos uno de los otros. Estos son: Entrenamiento *(Trainer)*, Normal, Experto *(Expert)*, Linterna *(Lantern)* y Antorcha *(Torch)*. Las diferencias van desde la cantidad de aire disponible para Willy, hasta el comportamiento de los enemigos - si el contacto con ellos solo disminuye la cantidad de aire de Willy o hace que pierda una vida como en el juego original - hasta los dos últimos, en los que las cuevas están en oscuridad parcial o total y Willy debe confiar en el rayo de luz, que también se puede dirigir hacia arriba o hacia abajo si Willy está quieto, proyectado por la antorcha colocada en su casco para iluminar el camino. En particular, en el modo Antorcha, el aire no disminuye cuando Willy está inmóvil.
La precisión de los controles es fundamental en este tipo de juegos, y ciertamente no hay decepciones de ningún tipo: Willy se mueve con más fluidez y rapidez que en *Manic Miner* gracias al nuevo código. Las novedades de *Manic Panic* son tantas y tantas que, estoy seguro, este título será atractivo incluso para aquellos a quien solo el oír de *Manic Miner* o similares le dan náuseas.



PATASLOCAS ★★

Beyker Soft [Sergio Vaquer Montes, Igor Errazkin, Jorge Del Llano]
Idioma: inglés
Nota: realizado en BASIC

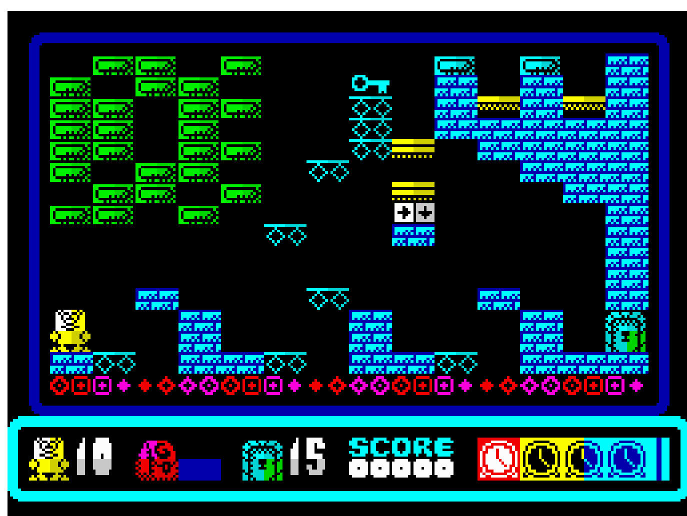


Pataslocas es un ladrón de poca monta que también intentó, sin mucha suerte, convertirse en boxeador. Una noche, el destino parece estar de su lado: logra robar una gran suma de un banco, pero el sonido lejano de una sirena (que resultará sucesivamente ser una falsa alarma) lo asusta y, entrado en pánico, arroja el botín en las alcantarillas para ocultarlo. Luego se sumerge en los túneles debajo de la ciudad para recuperar las bolsas de dinero, sin imaginar los riesgos que está a punto de enfrentar.
El jugador interpreta al protagonista epónimo en un juego de plataformas dividido en cinco niveles, cada uno de los cuales consta de cuatro pantallas. En cada nivel tendremos que encontrar cuatro bolsas de dinero y luego llegar a la salida. Además de la estructura laberíntica de los niveles y la presencia de diversos tipos de peligros, como murciélagos, clavos en el suelo, ratas en zonas inundadas etc., debemos tener cuidado de recolectar algunos iconos que nos permitirán realizar acciones imprescindibles para continuar. De hecho, al comienzo de cada nivel, Pataslocas solo puede moverse a izquierda y derecha. Los iconos aumentan sus habilidades, por ejemplo, permitiendo a él saltar u operar plataformas móviles. Por si fuera poco, el tiempo disponible es limitado ya que Pataslocas puede morir asfixiado por los humos venenosos de las aguas residuales. Recolectar un cilindro de oxígeno le dará todo el aire que necesita para evitar un final tan ignominioso.
Pataslocas es un juego de plataformas/recolección con algunos elementos de rompecabezas. Para superar los niveles, no muy grandes pero intrincados, será necesario hacer uso de las habilidades que el protagonista puede adquirir a través de los iconos respectivos y entender cuáles utilizar para superar los obstáculos. Caracterizado por gráficos bonitos y coloridos, *Pataslocas* se deja jugar bastante bien, requiriendo un cierto compromiso por parte del jugador para llegar al final. Sin embargo, siendo programado completamente en BASIC, a veces es un poco lento y esto se nota en un juego de acción. Pero el aspecto "pensante" capaz de destacarlo de la masa de títulos similares está ahí y constituye su mayor calidad.

DUNGEONS OF GOMILANDIA ★★★

RetroWorks
Idioma: inglés

Dungeons Of Gomilandia es la secuela de *Gommy Defensor Medieval*, también producido en 2009 por Retroworks. El protagonista Gommy, una especie de patata antropomórfica, había defendido, en el juego anterior, el castillo de Gomilandia de una horda de monstruosos invasores, arrojándoles piedras en la cabeza desde las gradas; de hecho, era una versión actualizada del muy antiguo *Siege*, hecho en 1983 para el Spectrum 16K por un aún desconocido Mike Singleton.
Habiendo logrado la hazaña, Gommy se apresura a entrar en la sala del trono para comunicar las buenas nuevas al rey, pero con consternación se da cuenta de que un esqueleto está sentado en el trono y que los enemigos, mientras él estaba ocupado tirando piedras, ya habían entrado al castillo. El pobrecito es capturado y arrojado a las mazmorras de Gomilandia, donde la



Justicia le ofrece la oportunidad de escapar.
Cada una de las 54 habitaciones que componen las mazmorras contiene una llave y una puerta que da acceso a la siguiente habitación. Dentro de un breve límite de tiempo, Gommy tiene que colectar la llave y llegar a la puerta; si fracasa, perderá una vida. Para ello, tendrá que utilizar bloques como una especie de escalera; solo puede transportar uno a la vez y no puede escalar si la pila es más alta que un bloque. Durante la aventura, aparecen otros tipos de bloques: algunos se pueden usar como plataformas móviles para moverse horizontalmente y verticalmente, otros se desmoronan rápidamente cuando pasa Gommy, otros son fijos, por lo que no se pueden tomar o son mortales para el toque. Incluso caer desde una altura de más de dos bloques le costará la vida a Gommy.
Dungeons Of Gomilandia es un rompecabezas de primera



clase. Los gráficos son básicos, pero limpios y coloreados sin el mínimo "color clash"; particularmente curiosas, además, son las expresiones del protagonista. El sonido está compuesto por efectos y músicas del zumbador y subraya efectivamente la acción del juego. Los 54 niveles son todos muy diferentes entre sí y de dificultad creciente, por lo que pueden mantener despierta la atención del jugador mucho tiempo. Sin embargo, los autores del juego pensaron sabiamente en asignar un código a cada uno de ellos, para que sea posible, a través de una opción especial en el menú inicial, reiniciar después del "Game Over" desde un nivel ya alcanzado. También hay un modo "arcade", en el que no hay límite de tiempo, pero no se obtiene puntuación.
Finalmente, como prueba más del cuidado con el que se realizó el juego, cabe mencionar el manual que cuenta la historia de fondo a través de una historieta muy simpática. No se puede negar: ¡*Dungeons Of Gomilandia* es una verdadera "joya"!



RED RAID THE BEGINNING ★★★★

ZX-Bitles [Sergey Yakimovich, Alexey Krivtsov, Yaroslav Yakimovich]
Idiomas: alemán, español, inglés, italiano
Nota: realizado con ZX BASIC



Un personaje que se ha incorporado recientemente a las filas de una misteriosa organización mercenaria deberá afrontar algunas pruebas para demostrar que es digno de formar parte de ella. La primera consiste en infiltrarse en una base enemiga, deshacerse de los guardias que la pueblan, y al mismo tiempo ir en busca de la conejita Daisy, la mascota compañera del protagonista, que se perdió, casualmente, allí mismo. Esta es la premisa de *Red Raid The Beginning*, un juego de plataformas que presenta una interesante mezcla de acción y razonamiento.

Cada pantalla individual representa un nivel de juego. Escaleras, plataformas y otros elementos componen el escenario en el que nos movemos, poblados de enemigos dispuestos a hacernos la piel sin contemplaciones. Para golpearlos podemos usar los pies, con una patada bien dirigida, o disparar con nuestra pistola, cuya munición es limitada. Afortunadamente, no hay escasez de balas y unidades de energía, que también podemos encontrar al registrar los cuerpos de los enemigos caídos. Estos, a su vez, ciertamente no soportarán pasivamente a nuestros ataques, devolviendo el fuego y luchando cuerpo a cuerpo.

Sin embargo, para superar los niveles, también se debe usar el ingenio. Patear piedras en charcos de agua nos ayudará a no caer en ellas; si es necesario, también se puede empujar una roca para romper la cabeza de un enemigo colocado debajo. El juego también incluye "trofeos" que se activan en situaciones particulares, por ejemplo, cuando disparas a un enemigo tres veces seguidas en la cabeza o después de empujar a un enemigo al agua con una patada. Por lo tanto, *Red Raid The Beginning* presenta una fórmula híbrida: por un lado, la parte más claramente arcade, por otro la conformación de las distintas pantallas, que induce al jugador a evitar las trampas y no exponerse innecesariamente al contraataque. En la segunda parte también aparece un subjuego: además de eliminar a los enemigos debemos romper algunos terminales, y para ello tenemos que copiar un esquema compuesto por 9 carácteres (una tarea, en realidad, bastante sencilla). Romper las terminales traerá escaleras y pasajes necesarios para avanzar.

Gráficamente, el juego se ve bastante bien. Los sprites y los fondos están un poco estilizados, pero las animaciones son convincentes; nótese la ausencia del "color clash" a pesar de la variedad de colores empleados. El sonido es mínimo, con la clásica melodía del zumbador en el menú inicial y algunos efectos.

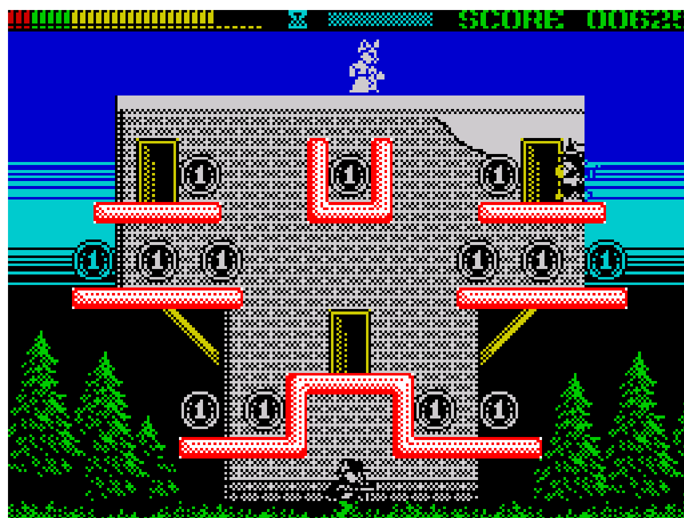
Red Raid The Beginning es un título que reinventa de forma original un género extremadamente popular en Spectrum como el de los juegos de plataformas. La mezcla de arcade y rompecabezas funciona brillantemente y requiere compromiso, y los tres niveles de dificultad contribuyen a aumentar su longevidad: el más fácil ya es cualquier cosa menos una caminata, ¡así que no esperes terminarlo en una tarde! Cabe señalar que algunas pantallas se pueden resolver de más de una manera, y correr a toda velocidad con las armas en alto a menudo hace terminar la aventura prematuramente. Por último, no se necesita un 128K para disfrutarlo, ya que el juego se ejecuta en el 48K.



BONNIE AND CLYDE ★

Zosya
Idioma: inglés

Bonnie y Clyde, inspirados en el histórico dúo criminal de los años 30, son dos gatitos blancos cuyo objetivo es hacerse con el dinero depositado en las 80 pantallas del juego y custodiados por una pandilla de gatos negros. De los dos, el jugador controla solo a Clyde, mientras que Bonnie se encuentra en la parte superior de la pantalla y le arroja a Clyde algunos elementos útiles o necesarios para completar la tarea. En cada pantalla se encuentran plataformas, monedas y puertas por las que salen los enemigos. Clyde primero debe colectar todas las monedas; luego, aparece una caja fuerte, que Clyde debe explotar con la dinamita de Bonnie. Cuando la caja fuerte está abierta, aparecen una bolsa de dinero y una escalera para que Clyde alcance a Bonnie. Extrañamente, no es necesario recolectar el botín para terminar la pantalla.
Para complicar las cosas, intervienen los gatos enemigos, que pueden quitarle a Clyde una de sus nueve vidas (¡en Italia los gatos tienen dos menos!) tanto tocándolo como disparándole. Clyde puede devolver el fuego, pero la munición es limitada, al igual que el tiempo disponible para completar la pantalla. Por suerte, Bonnie lanza bonificaciones aleatorias como munición, un reloj de arena para restablecer el tiempo al máximo, o incluso un disfraz que por unos segundos camufla a Clyde como un miembro de la pandilla rival.
No hay mucho más que decir: aparte de los fondos, que ofrecen una cierta variedad, las pantallas difieren sustancialmente solo en la disposición de las plataformas. Los enemigos son siempre los mismos y al final la acción del juego tiende a repetir el mismo patrón una y otra vez. Desorienta un poco el hecho, evidente por ejemplo en la pantalla 11, de que Clyde puede saltar para llegar a la parte superior sin apoyarse en las plataformas, sino moviéndose de lado mientras que salta y permaneciendo adherido a una pared. ¿Tiene ventosas escondidas, quizás?
Gráficamente *Bonnie And Clyde* es decente, pero nada especial: los sprites son bastante esquemáticos, mientras que los fondos son coloridos y no demasiado detallados, lo que quizás sea algo bueno ya que cuando lo son, los sprites tienden a volverse menos visible. El audio está representado por algunos efectos de sonido y una versión del conocido *The Entertainer* de Scott Joplin para el zumbador en la pantalla de inicio; en el 128K se escuchan melodías AY como *Maple Leaf Rag*, también de Joplin. En última instancia, *Bonnie And Clyde* es un juego de acción simple y directo, pero con poca varieded y profundidad. Bueno para jugadores "casuales".

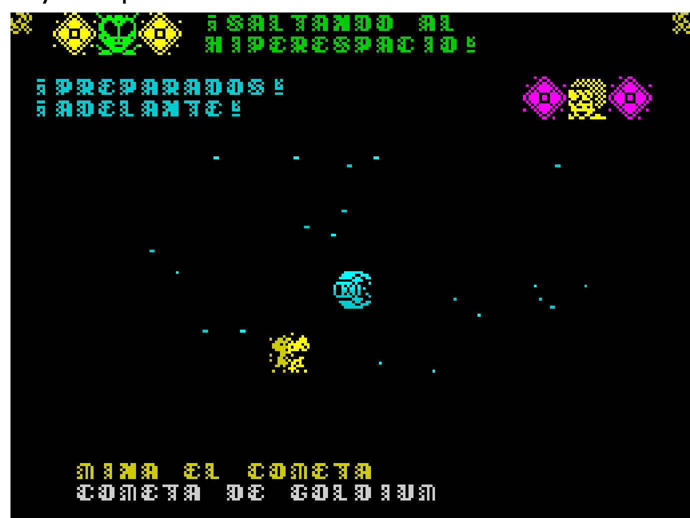


FEDERATION Z ★★

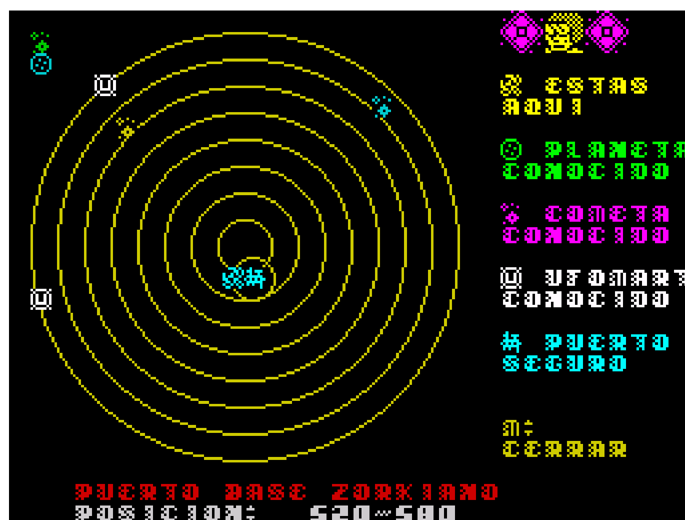
Furillo Productions
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado con MK1

El protagonista de *Federation Z* es Koji Bakuto, un gran fan de la serie animada japonesa de mega-robots *Zazinger-M* (¿ve recuerda a algo?) y un personaje no jugador en *Moon's Fandom Festival,* del mismo autor. De hecho, el juego forma parte del mismo universo narrativo, o más bien "Mooniverso", del nombre de la simpática Moon, aficionada de retrocomputación, también vista en *Moon And The Pirates,* reseñado en el último Anuario.
Federation Z traslada la historia al espacio. La Federación Zork es un conjunto de planetas que se está expandiendo hacia el llamado sector Omega. Koji, a bordo de su nave estelar A9K-2, es contratado para realizar siete misiones al servicio del General Zork, jefe de la Federación, quien le indica las tareas a realizar de vez en cuando.
Primero, Koji debe volar a través del sector Omega y llegar al puerto espacial central. El espacio es grande y hay un sistema de coordenadas para orientarse: por lo tanto, llevar un registro de los lugares interesantes se vuelve indispensable. Además, a través del hiperespacio, Koji puede establecer un lugar al que volver casi al instante más tarde, lo cual es muy conveniente. El sector es cruzado por las naves espaciales de una especie

alienígena hostil, y si Koji se encuentra con una de ellas, comienza un subjuego: una especie de tira y afloja inversa, cuyo propósito es empujar la nave enemiga lejos de vuestra presionando repetidamente el botón Fuego. Algunos enemigos son bastante débiles, otros más fuertes, y si chocan con la nave de Koji, le quitarán parte de la energía, que es esencial para moverse. La energía disminuye con los movimientos e impactos de meteoritos o con las balas de los satélites defensivos, que pueden eliminarse disparando con el cañón láser, cuyos disparos también son limitados.



Las misiones incluyen la recolección de minerales de cometas – hay cuatro tipos, y cada cometa proporciona solo un tipo – y el reconocimiento de planetas abandonados debido a la invasión de alienígenas hostiles. Derrotar a los enemigos y vender minerales en las tiendas de la cadena Ufomart, permite obtener créditos, la moneda de la Federación. Los créditos, a su vez, se utilizan para comprar energía y municiones, o

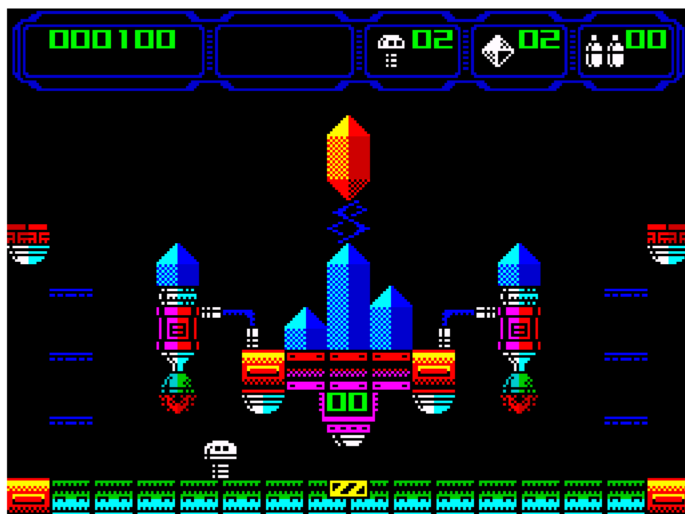


mejoras para la nave, por ejemplo el módulo de minería que permite extraer minerales de los cometas, o el busca-astronautas, para entender si los astronautas perdidos que se encuentran en el sector son verdaderos náufragos a salvar o trampas enemigas.
Por lo tanto, *Federation Z* es una especie de *Elite* "ligero", una interesante mezcla de arcade, aventura y gestional. Es cierto que a la larga el subjuego es repetitivo, y pronto ve dais cuenta de que es más fácil evitar meteoritos y satélites que luchar contra ellos. A pesar de eso, la variedad de misiones a completar es lo suficientemente amplia para mantener despierta la atención del jugador, que es la característica más importante en este género de juegos, mucho más que los gráficos y el sonido, bastante básicos en *Federation Z*. Por último, hay que destacar cómo se creó el juego con la Churrera MK1, otro ejemplo de uso fuera de lo común de esta herramienta, casi siempre utilizada para títulos de plataforma o laberinto.

SPRINGBOT ★

Andy Farrell
Idioma: inglés
Nota: realizado con AGDx

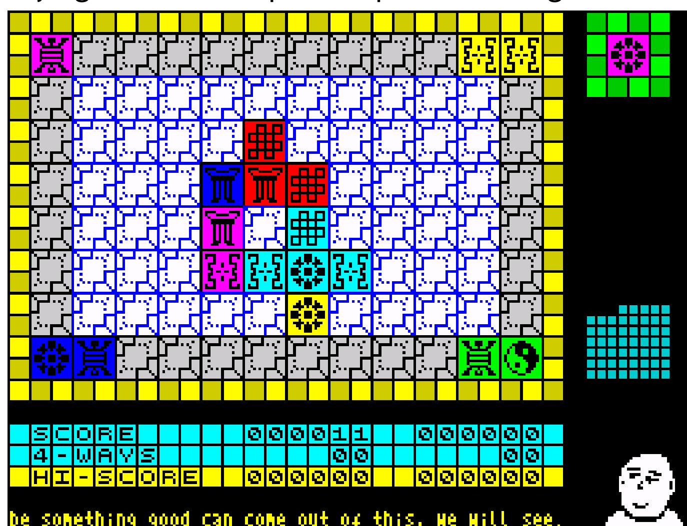
Springbot representa el debut de Andy Farrell. Para su primer título, realizado con Arcade Game Designer, Andy ha elegido un esquema clásico de plataformas/recolección. Conduciendo un robot a resorte tenemos que saltar aquí y allá, evitando peligros fijos y móviles y recolectando diversos objetos de pantalla en pantalla.
Los aspectos más destacables del juego son el estilo gráfico detallado y agradable y la estructura de las pantallas, que muchas veces requiere un buen grado de precisión y sincronización de movimiento y saltos para no perder una de las tres "vidas" de nuestro robot.
No habría mucho más que decir, pero como inicio, *Springbot* es sin duda prometedor. Esperemos ver más de su autor.



ISHIDO II - LEGACY OF THE WHITE CRANE ★★

FanZiX [Robert Mezei, David Willis]
Idiomas: húngaro, inglés

Más que una secuela, como parece sugerir el "II" en el título, esta es una nueva versión revisada y ampliada de *Ishido The Way Of Stones*, realizada por el mismo autor en 2015 y conversión de un juego diseñado por Michael Feinberg y publicado por Accolade para varias plataformas en 1990.
Feinberg presentó *Ishido* como si fuera un antiguo medio de meditación en uso durante siglos entre los monjes taoístas chinos de la Escuela de la Grulla Blanca. La edición original incluía también un folleto de 20 páginas titulado *The Legend Of Ishido*, escrito por él, que habla de un monje mendigo que difundió el juego llevándolo con él "en una brumosa mañana de primavera de 1989". Por supuesto, esto es pura ficción literaria, con el fin de envolver a *Ishido* en una atmósfera exótica.
El juego consta de 36 pares de piedras rectangulares de 6



colores diferentes, y cada una tiene uno de 6 símbolos diferentes, para un total de 72 piedras. El objetivo es colocar tantas piedras como sea posible en un tablero de 96 espacios, intentando acumular puntos. Las piedras deben colocarse una a la vez y siempre adyacentes – no en diagonal – a otra piedra, siempre que las dos piedras tengan al menos un atributo, color o símbolo, en común. Para colocarse entre otras dos piedras, una piedra debe tener el color de una y el símbolo de la otra. Una combinación particularmente importante y rara es la "cuádruple" *(4-Way)*, dada por una piedra colocada en el centro de otras cuatro dispuestas en cruz: en este caso, la piedra debe tener el color de dos de ellas y llevar el símbolo de la otras dos. Todas las combinaciones dan puntos, pero solo cuando las piedras se colocan en el interior del tablero: el borde exterior no da puntos, pero se pueden colocar piedras para realizar combinaciones. El "cuádruple", además de la máxima puntuación, asigna una bonificación progresiva y aumenta las puntuaciones de las demás combinaciones.
Podéis jugar solos o en parejas con el ordenador, representado por Dalgon, el monje protagonista de la historia, que se muestra en la parte inferior derecha y "habla" a través de un texto desplazable colocado en el borde inferior de la pantalla. Dalgon comenta los movimientos del jugador y, solo en el modo individual, puede hacer sugerencias, hasta un máximo de cinco veces.
En comparación con la primera versión de hace cinco años, este nuevo *Ishido* ha mejorado significativamente en sonido y presentación; sobre el 128K se escucha música de fondo, compuesta por David Willis; el juego comienza con una presentación en la que poco a poco aparece la pantalla inicial mientras Dalgon "cuenta" la leyenda de Ishido; por otro lado, los símbolos gráficos y los estilos del tablero se han mantenido sin cambios. También se ha revisado el algoritmo básico, por lo que ya no hay pausas, por unos segundos cuando hay numerosas piedras en el tablero, debidas al cálculo de los movimientos permitidos al jugador. Además, ahora se puede controlar el juego a través de los joysticks Kempston o Sinclair, sin embargo, y esto es un paso atrás del antiguo *Ishido*, ya no se pueden redefinir las teclas.
Ishido II Legacy Of The White Crane representa, por tanto, como su predecesor, una agradable diversión de la plétora de títulos de acción (plataformas, disparo, etc.) que componen la gran mayoría de juegos "nuevos" para Spectrum. Las novedades, si no se refieren a su sustancia, siguen representando una mejora capaz de hacer un juego ya interesante en sí mismo más atractivo para todos aquellos que buscan algo más "meditativo".



DIZZY VIII - WONDERFUL DIZZY (128K) ★★★★

Andrew Oliver, Philip Oliver, Evgeniy Barskiy, Dmitri Ponomarëv, Oleg Origin, Jarrod Bentley, Alexander Filjanov, Marco Antonio Del Campo, Sergej Kosov
Idioma: inglés



Honestamente, no soy un gran aficionado de los juegos de Dizzy. Cuando apareció la primera entrega de la saga en la segunda mitad de 1987, ya llevaba tres años y medio lidiando con Spectrum, y en la época el único juego de la serie que experimenté fue precisamente eso. Italia se había convertido hacía mucho tiempo en una colonia de Commodore, y encontrar propietarios de Spectrum, especialmente en una ciudad promedio del sur, era muy difícil (sin mencionar el Amstrad o el MSX, que eran casi desconocidos). Afortunadamente, de las páginas de *Sinclair User,* encontrada por casualidad en mayo de ese año en un quiosco del centro que vendía revistas extranjeras, me enteré de lo que sucedía a través del Canal.

La única forma de obtener los juegos – además del pedido por correo, que era muy limitado para el Spectrum de todos modos, a menos de dirigirse a los distribuidores del Reino Unido, que en una era en la que no existía la web y los pagos remotos se efectuaban por giro postal era una cuestión larga y complicada – eran las famosas (o más bien infames) cassettes de quioscos, y fue en una de ellos donde en septiembre de 1988 conocí al primer Dizzy, con el título falso de *Bump!*. Me gustó mucho: la mezcla entre arcade y aventura funcionó bien, y aunque no llegaba al nivel de los juegos de Magic Knight – que siempre considero el máximo alcanzado por este género en el Spectrum – me pareció muy válido, por encima de la media de los títulos baratos.

Todos los demás juegos de la serie, incluidos los derivados de arcade y los clones oficiales *(Seymour)* y no, solo les conocí casi una década después, cuando descubrí la emulación del Spectrum sobre el PC. Me parecieron decentes, pero nadie me impresionó tanto, ya que básicamente volvieron a proponer la fórmula del primer episodio, limitándose a pocas novedades como la introducción de la Gente de la Yema. Por eso en mis recuerdos del videojuego la carita de huevo no tiene la misma importancia que otros personajes como Horace, Miner Willy, Wally Week, el trío de *Atic Atac,* Sabreman, Jetman, el chico y la chica de *Ant Attack,* Magic Knight etc. Dizzy, entonces, tiene su multitud de detractores; hay quienes nunca lo han soportado, por una razón u otra. Sin embargo, aunque no me encanta particularmente, no estoy entre ellos, y por eso, cuando hace tres años un grupo de entusiastas hizo un remake del séptimo y último capítulo, *Crystal Kingdom Dizzy,* me pareció excelente. Lo mismo pensaron los famosos gemelos Oliver, autores de innumerables títulos del período inicial de Code Masters, cuando dominaba el mercado de los juegos baratos para los ordenadores de 8 bits. Por esto diseñaron el octavo capítulo oficial de la saga Dizzy, inspirado en la historia del *Mago de Oz,* mientras que los mismos autores del remake de *Crystal Kingdom Dizzy* se encargaban de su realización. El resultado final es *Dizzy 8 - Wonderful Dizzy,* lanzado gratuitamente a partir del 18 de diciembre de 2020.



La historia sigue básicamente la de *El maravilloso mago de Oz* de Frank L. Baum. Por cierto, tuve que ir a buscarla en Internet porque no me es muy familiar (a diferencia de los países anglosajones, en Italia no es muy popular), descubriendo entre otras cosas que el libro, de donde proviene la famosa película de Victor Fleming de 1939 protagonizada por una joven Judy Garland y que todavía no estaba devastada, por desgracia, por el alcohol y los barbitúricos, es solo la primera de una serie que cuenta con catorce novelas. En todo el juego, Dizzy y la Gente de la Yema asumen los roles de varios personajes del libro: Dizzy interpreta a Dorothy (con sus características botas

rojas en lugar de las conocidas zapatillas), Pogie es Totó, Denzil es el hombre de hojalata, Daisy es la Bruja del Norte, Grand Dizzy es Tik Tok y así sucesivamente.



Un día, un tornado golpea la casitaa donde Dizzy vive con su mascota Pogie. La casita vuela y finalmente aterriza en la misteriosa tierra de Oz, aplastando instantáneamente a la malvada Bruja del Este... ¿Dizzy matando a alguien? ¡Guauu! La otra bruja malvada, la del Oeste, aparece en escena y se lleva a Pogie con ella. A partir de ahora, Dizzy tendrá dos preocupaciones: encontrar a Pogie y regresar a su dimensión. Todas las pistas parecen llevar al misterioso Mago de Oz, que vive en el Castillo de Esmeralda, más allá de un campo de amapolas con la desagradable característica de poner a Dizzy a dormir para siempre, haciéndole perder una vida. ¿Quizás una referencia a las drogas opiáceas? El caso es que los peligros no faltan: cuervos, serpientes, monos voladores y demás. Lo que es peor, en todos estos años Dizzy aún no ha aprendido a nadar, por lo que, si cae al agua, incluso en un simple arroyo, se ahogará instantáneamente. Al menos finalmente admitió ser un cleptómano, en el primer diálogo con Dozy/Espantapájaros.



Como en los otros juegos de la serie, Dizzy puede llevar un máximo de tres objetos, y para usarlos, o dárselos a otra persona, debe seleccionarlos de un menú que aparece presionando Fuego. Los enigmas no son muy difíciles de afrontar, y solo en un caso particular tuve que referirme a la historia contada en el libro. Incluso aquí, sin embargo, Dizzy/Dorothy tendrá que matar a la Bruja del Oeste para hacer que el Mago de Oz, o más bien el que se hace pasar por tal como en la novela, ayude a él y a sus tres amigos hombre de hojalata, espantapájaros y león cobarde para solucionar sus problemas. Los diálogos entre Dizzy y el resto de los personajes también incluyen referencias al mundo contemporáneo, que en ocasiones dejan a Dizzy, que se quedé al principio de los 90, desconcertado; por ejemplo, no entiende el pirata Barbanegra, que por cierto vive en "Pirate Bay", cuando dice que puede encontrar lo que necesita en la "web oscura". También hay monedas para recolectar, 99 para ser exactos, y las necesitaréis justo al final del juego (en realidad hay 100, como revelaron los gemelos Oliver



unos días después de la publicación; una está escondida en un lugar secreto). En general son bastante fáciles de encontrar, pero buscar una en particular me hizo rascarme un poco la cabeza, ante la intuición que me permitió recuperarla.

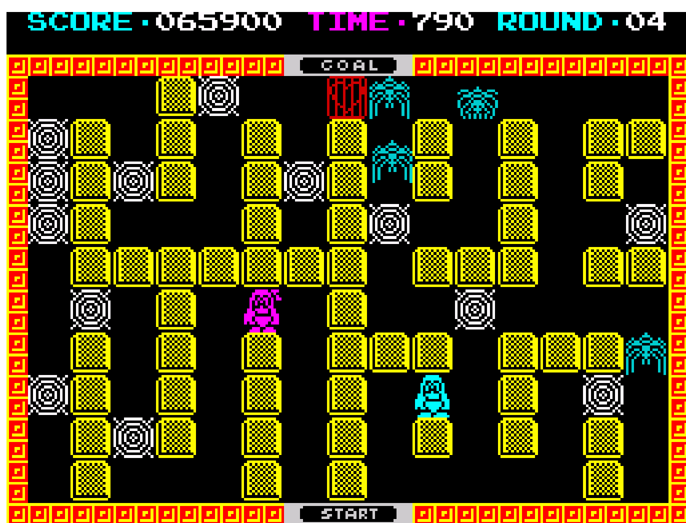
Desde un punto de vista técnico y sobre todo gráfico, era legítimo esperar un trabajo de primera clase de los autores del remake de *Crystal Kingdom Dizzy*, y *Wonderful Dizzy* no defrauda, todo lo contrario: los escenarios son detallados y ricos en colores, con notables diferencias entre una parte del mundo del juego y la otra, mediante la cual la idea de un universo en miniatura, cada uno con sus componentes específicos, se transmite al jugador, desde la oscuridad del bosque que rodea el castillo de la Bruja del Oeste hasta el esplendor de los Castillos de Rubí y de Esmeralda. Los sprites se mueven suavemente y Dizzy responde a los comandos con notable precisión,

aunque el habitual rodamiento hace necesario prestar especial atención a los saltos. El sonido consta de los usuales efectos y varias agradables melodías, que se escuchan al principio, durante el juego y al final.
Entonces, ¿qué pasa con este nuevo capítulo oficial de la serie, 28 años después de *Crystal Kingdom Dizzy*? Personalmente, debo admitir que hacía años que no me dejaba tan absorto por las vicisitudes del personaje huevoso. Lo jugué hasta el final con mucho interés y placer. Creo que tenemos que estar agradecidos con todos los que participaron en su creación por ponerlo a disposición de la comunidad de aficionados gratuitamente. Si tengo que encontrar un defecto, común a este género de juegos, es deber ir continuamente de un lugar a otro, incluso muy alejados entre ellos (el llamado *backtracking*), a fin de cumplir las tareas necesarias para la continuación de la aventura, y el hecho de que varias veces tengamos que recurrir a Rosie, el personaje del puente que habla en rima, para obtener objetos útiles resolviendo sus acertijos, en realidad bastante simples. Por supuesto, si odiáis a Dizzy, o no ve gustan las mezclas de aventura y arcade, es poco probable que *Wonderful Dizzy* ve hará cambiar de opinión. Para todos los demás, sin embargo, es una experiencia que no debe perderse.



BINARY LAND ★★

Joflof
Idioma: inglése
Notas: realizado con ZX BASIC; versión "mini" para el 16K



Binary Land, que apareció originalmente sobre el MSX en 1984, es un juego cuyo objetivo es simplemente sumar tantos puntos como sea posible a través de las 100 pantallas que lo componen. En cada pantalla, estructurada como un laberinto, el jugador mueve simultáneamente un pingüino macho, Gurin, y una hembra, Malof. Dependiendo de cuál de los dos elija controlar el jugador al inicio, el otro se moverá en la dirección opuesta. Cada nivel comienza con los dos simpáticos protagonistas en la parte inferior de la pantalla, y para superarlo se deben llevarlos a los lados opuestos de la salida, colocada en la parte superior. Por supuesto, los niveles están poblados por enemigos de toque mortal; inicialmente serán las arañas, contra las que utilizar un spray insecticida, que permita deshacerse también de las telarañas, en las que uno de los dos corre el riesgo de atascarse si el otro no interviene para salvarlo. Más tarde, aparecen llamas viajeras y un pájaro molesto, capaz de volar sobre las paredes que componen el laberinto e intercambiar a Gurin y Malof entre ellos si entra en contacto con uno de ellos. Por si fuera poco, hay que llegar a la salida dentro de un tiempo límite, o perderemos una vida.
De vez en cuando aparecerán algunos iconos en la pantalla. La mayoría de ellos dan puntos bonus; uno con la imagen de una ballena hace que Gurin y Malof sean más rápidos e invulnerables durante un corto tiempo. Además, si los dos personajes se cruzan 17 veces seguidas... nace un pingüinito invencible, capaz de vencer a todos los "malos".
Como muchos títulos de principios de los 80, *Binary Land* es muy simple pero divertido y con algunos toques inusuales, como la necesidad de controlar dos personajes al mismo tiempo. De otro lado, no hay muchísima variedad: después de las primeras 30 pantallas, habráis visto todo mas o menos todo lo que el juego tiene para ofrecer. A pesar de esto, es agradable e inmediato de jugar. Y por fin, ¡el autor creó también una versión "miniatura" para el Spectrum 16K!

TRANSYLVANIAN CASTLE ★

Fitosoft
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado con ZX BASIC

Transylvanian Castle es un juego de aventuras y exploración inspirado tanto en la famosa historia de *Drácula* de Bram Stoker como en los títulos del género, a menudo programados en BASIC, popular a principios de la década de 1980.



La trama es bastante habitual: el doctor Van Helsing, experto en ocultismo, va a Transilvania para investigar unas misteriosas desapariciones de lugareños, que parecen estar conectadas con el Conde Drácula, un extraño personaje que vive en un castillo ubicado en un lugar aislado. Van Helsing entra al castillo, pero la pesada puerta principal se cierra de repente detrás de él. Para salir, tendrá que luchar contra extrañas criaturas, derrotar al propio Drácula y encontrar la llave de la puerta. Todo dentro de tres días, de lo contrario la maldición del castillo le costará la vida.

Van Helsing se controla a través del teclado y puede llevar hasta tres objetos. Estos pueden ser armas de diversas fuerzas, un anillo y un escudo para protección, comida o pociones para recuperar la energía perdida. Las armas se pueden equipar en la mano derecha, las protecciones en la izquierda, aumentando así el ataque y la defensa del personaje.

En las habitaciones del castillo se encuentran, dispuestos aleatoriamente cada vez que se comienza, enemigos comunes y enemigos especiales. Los primeros pueden ser atacados con las manos desnudas o con una de las armas comunes, tienen diferente poder y resistencia, y entre ellos también hay un tentáculo púrpura: ¿una cita de *Maniac Mansion* o *Day Of The Tentacle*, tal vez? Los segundos solo se pueden matar con armas especiales, diferentes para cada uno de ellos: por ejemplo, el martillo y la estaca se usan contra Drácula. Los enemigos muertos también dan una cierta cantidad de monedas de oro, que sirven para señalar al jugador una especie de puntuación. Sin embargo, dada la ubicación totalmente aleatoria de los monstruos, puede suceder que desde el principio nos encontremos rodeados de enemigos demasiado poderosos, por lo que Van Helsing sucumbe de inmediato o casi. Hubiera sido mejor modificar el algoritmo para poder insertar a los enemigos más débiles y al menos un arma en las habitaciones más cercanas a la entrada, para no tener que enfrentarse a los más fuertes solo con los puños.

El autor escribe al final del manual: "Este juego no es original, ni pretende serlo. Fue ideado y diseñado para rendir Homenaje a los maravillosos años 80's, a sus juegos, su música, sus series, a la moda no y en especial a Chris Dorrell, diseñador y programador de videojuegos para ordenadores de 8 Bits y autor de 2 magníficos juegos que se encuentran entre mis favoritos, *The Oracle's Cave* y *The Runes of Zendos*". *Transylvanian Castle*, de hecho, se presenta de una manera extremadamente simple, como un título de hace casi cuarenta años: una



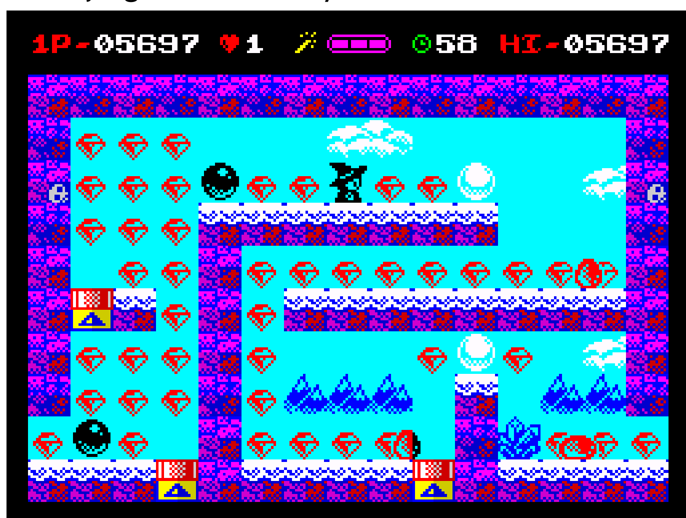
pequeña ventana en la parte superior derecha representa esquemáticamente la acción, mientras que el resto muestra las características del jugador, los objetos, un mapa de las habitaciones visitadas hasta el momento e las informaciones relativas al progreso del juego. La acción se desarrolla de una manera igualmente simple: se entra en una habitación, se ataca al ocupante y, si se sigue con vida, se toma cualquier objeto almacenado allí, hasta que se encuentra la llave, se mata a Drácula y se regresa a la habitación inicial. Todo eso mientras el tiempo pasa inexorable.

No hay otros objetivos que alcanzar, ni habilidades que mejorar: *Transylvanian Castle* está todo ahí. Un título "ligero", pero no sin interés, especialmente si ve gusta el género, y en cualquier caso diferente a la mayoría de las producciones "homebrew" de este año.

BLACK AND WHITE (128K) ★★★

Pat Morita Team [Antonio J. Pérez, Jarlaxe]
Idioma: inglés
Nota: realizado con MK2

Black And White es un juego que hace un guiño a las recreativas de plataformas/recolección de la década de 1980. El jugador interpreta no uno sino dos personajes, las brujas gemelas Candel y Alice, reconocibles como una



en blanco y la otra en negro. El rey de Kalela les había confiado la tarea de custodiar el tesoro del reino, pero después de un torpe hechizo para divertirse, las dos chicas se "fundieron" y un tornado mágico hizo que los diamantes del tesoro se dispersaran a lo largo y ancho. Para ser perdonados, Candel y Alice deben recuperar todos los diamantes.
En cada pantalla controlamos a uno de los dos protagonistas a la vez. Con su magia deben romper bloques del color correspondiente al suyo y aturdir a los numerosos enemigos – burbujas, cangrejos, esqueletos, murciélagos, etc. – repartidos por las seis secciones en las que se divide el mundo del juego. Cuando se agote la carga mágica, Candel o Alice deberán tocar un cristal mágico para restaurarlo, pero esto hará que los personajes cambien entre ellos, por lo que, si somos blancos, nos volveremos negros, y viceversa.
Hecho con cuidado, desde los gráficos tanto de los sprites como de los fondos, hasta el sonido, con melodías que recuerdan a los juegos de hace varias décadas, *Black And White* es una variación agradable y divertida del tema plataformas/recolección: deber necesariamente cambiar de chica para poder pasar los niveles, y tener cuidado de no quedarse sin magia frente a los enemigos, le da al juego un toque especial. También es un título variado y extenso; las pantallas han sido concebidas para no dar impresiones de "ya visto", y los seis mundos de juego, con un total de 64 pantallas, mantendrán al jugador ocupado por mucho tiempo.

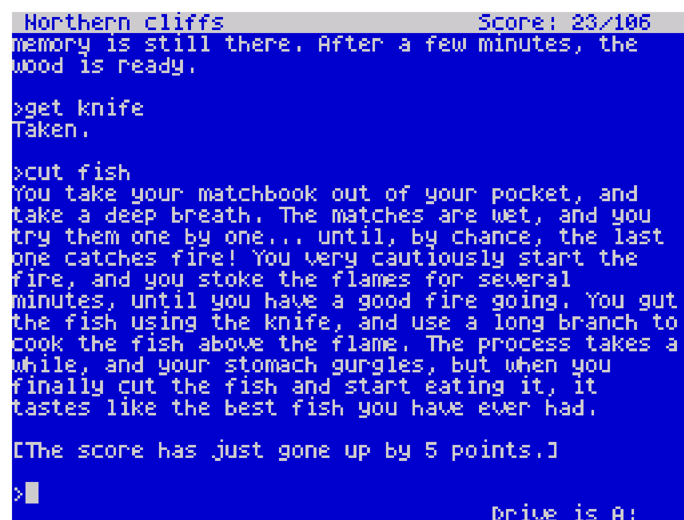


TRISTAM ISLAND (128K) ★★★

Hugo Labrande
Idioma: inglés
Notas: de pago; versión parcial demonstrativa descargable gratuitamente

Un vuelo en solitario sobre el Océano Atlántico corre el riesgo de convertirse en una tragedia cuando una falla en el motor hace que el avión se estrelle. Afortunadamente, el piloto se salva y aterriza en una pequeña isla, que parece haber estado habitada hasta hace poco. ¿Qué misterios esconde este remoto punto en medio del mar? ¿Y cómo volver a casa?
En esta aventura conversacional, el jugador asume el papel del desafortunado protagonista. *Tristam Island* se desarrolló con el sistema de "historia" Z3 originalmente diseñado por Infocom para sus famosos títulos como la trilogía *Zork*, *The Lurking Horror*, *Hitchiker's Guide To The Galaxy*, *A Mind Forever Voyaging*, *Bureaucracy* y más, a los que se inspira abiertamente. Las descripciones de las ubicaciones y de los objetos son extensas y detalladas, así como los comentarios sobre las acciones del jugador, y ayudan a crear un entorno verdaderamente atractivo. Los acertijos en general son lo suficientemente claros, pero algunos requieren cierta cantidad de pensamiento creativo (¿para qué se puede usar una red de pesca, además de pescar?). Durante aproximadamente el primer tercio del juego se deberá encontrar la manera de llegar a la cima de la isla, y en esta fase es común tener que ir constantemente de una parte a otra de ella, lo cual

es un poco molesto, sobre todo teniendo en cuenta que no se pueden llevar más de tres objetos a la vez y algunos, como los fósforos, que son el único objeto en el inventario al principio, no se pueden dejar antes de usarse. La aventura, sin embargo, va en vivo una vez que se llega al asentamiento abandonado ubicado en una meseta en el centro de la isla. Durante la aventura, también nos encontramos con un gran albatros, aparentemente dotado de una inteligencia particular: ¿nos ayudará?
El juego se puede comprar en la página del autor en el sitio web *itch.io,* pero si se quiere probarlo primero, se puede descargar una versión de demostración gratuita que finaliza cuando se llega a la meseta. La versión para Spectrum está disponible tanto en formato ZXZVM listo para usar como en formato CP/M Plus para el uso con el intérprete Locomotive (también de pago), más rápido y más legible que el anterior. Además, la compra incluye versiones del juego para muchas otras plataformas, desde el C64 a Windows 32 y 64 bit al Oric Atmos, y el simple fichero historia Z3 para usar con un intérprete ZVM de vuestra elección. Para todos los aficionados de

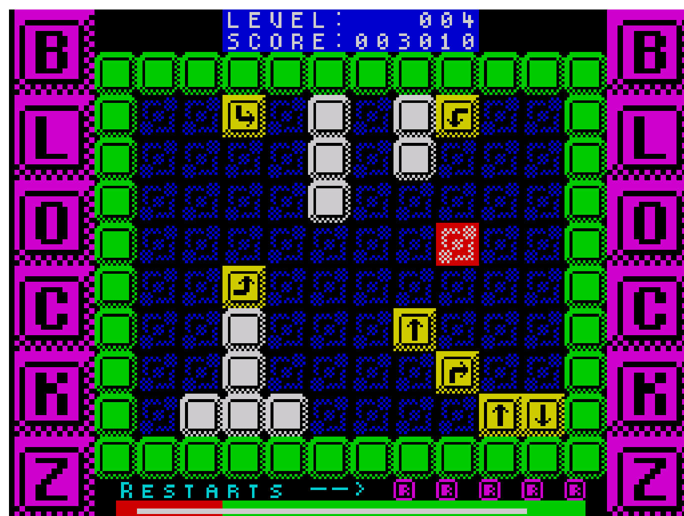


las aventuras conversacionales, no solo los expertos, considerada su relativa accesibilidad, es una compra definitivamente recomendada: *Tristam Island* está lleno de atmósfera y agradable, y mantendrá a vosotros pegados a la pantalla. Para los demás, podría ser una buena introducción al género, pero sugiero probar la versión "demo" antes de comprarlo.

BLOCK Z ★

Raymond Russell, SpectrumNez
Idioma: inglés

Un rompecabezas de 50 pantallas, en cada una de las cuales hay: bloques fijos, indicados por un punto; bloques móviles, que llevan una flecha que indica la dirección en la que se mueven cuando el jugador los selecciona y presiona el botón Fuego; y bloques sobre los que no se puede intervenir de ningún modo, que sirven para definir la zona de juego. Algunos bloques del segundo tipo siguen una línea recta hasta encontrar un obstáculo; otros, que llevan el símbolo de una flecha "en ángulo" (en sentido horario o anti horario), se desvían de 90° cuando encuentran un primer obstáculo, y luego se detienen definitivamente cuando encuentran en el segundo. Si uno de estos bloques toca otro o dos horizontalmente o verticalmente, todos desvanecen.
El objetivo del juego es hacer desaparecer todos los bloques de los dos primeros tipos dentro de un límite de tiempo. Cuando los bloques son pares, se deben juntar por parejas, mientras que si son impares, al menos tres de ellos deben desaparecer a la vez. Esta indicación es preciosa, ya que el tiempo para resolver los patrones es limitado. Cinco veces durante el juego, sepuede comenzar el patrón de nuevo, después de lo cual se termina y se puede comenzar de nuevo desde la última pantalla alcanzada, pero la puntuación vuelve a cero.
Block Z es un rompecabezas básico pero ingenioso. La idea principal es extremadamente simple y la realización espartana: solo bloques amarillos, que se mueven un carácter a la vez. El audio está limitado a algunos efectos en el 48K, mientras que en el 128K se pueden escuchar las músicas de SpectrumNez. Un sistema de contraseñas para reanudar el juego desde cualquiera de los niveles, así como una diversificación de niveles de dificultad en función de la velocidad del paso del tiempo hubieran sido bienvenidos. Tal como está, *Block Z* es de toda manera un título digno de mención.



DUCKSTROMA ★
Ultranarwhal
Idioma: inglés
Nota: realizado con AGD

Aura es un pato que trabaja como mensajera (con un contrato regular y al menos el salario mínimo, esperamos). Su tarea actual es notablemente compleja: tiene que entregar 8 disquetes a un cliente. Los discos están dispersos en 20 pantallas de plataformas, pobladas por seres no tan amigables cuyo toque hace que Aura pierda una de sus tres vidas. Por suerte, nuestra amiga puede saltar sobre las cabezas de la mayoría para deshacerse de ellos, al menos hasta que vuelva a entrar en la pantalla. Además de esto, el vuelo no es su punto fuerte, por lo que para llegar a puntos muy altos debe poner bastante peculiares huevos: a los pocos segundos explotan (!), permitiendo que Aura, si está en contacto con ellos, pueda dar un buen salto. Otros lugares están protegidos por barreras que desaparecen con solo tocar un interruptor.



Duckstroma, como muchos otros títulos de este género creados con AGD, no es ni muy vasto ni particularmente exigente, pero tiene, además de la curiosa característica de los huevos explosivos, un buen logro técnico. El sprite de la protagonista es muy lindo, aunque los otros parecen un poquito esquemáticos; los fondos aparecen brutos, pero muy coloridos, y las pantallas son bastante diferentes entre sí en sus estructuras. Una mención especial es para la melodía "Spring Came" de Shiru (Aleksandr Semyonov) que acompaña al juego en el 128K: una de las músicas de fondo más bonitas y pegadizas que he escuchado en una producción reciente para el Spectrum.

KRPAT ★★
Peter Macej
Idioma: slovaco

Si Lucifer era un ángel rebelde, Krpat es un simpático diablillo que se rebeló contra él porque secuestró a su amada bruja Frndolina. Por lo tanto, debe encontrar siete llaves para despejar el camino hacia el príncipe del inframundo, a quien finalmente debe derrotar en un duelo. Para defenderse de los matones de Lucifer, Krpat dispara bolas de fuego: algunos enemigos son fáciles de eliminar, otros son mucho más duros y hay que tener mucho cuidado con ellos.
El juego, que toma su nombre del protagonista, es un típico título de plataformas y acción, pero caracterizado por gráficos que recuerdan algunas producciones del dúo Nick Bruty/David Perry como *Savage* o *Dan Dare III:* sprites muy grandes y coloridos se mueven rápidamente sobre fondos igualmente coloridos.
Detrás de *Krpat* hay una historia curiosa, ya que fue programado entre 1994 y 1995 sobre el clon checoslovaco del Spectrum Didaktik M, pero su autor, entonces solo un adolescente, lo ha guardado en el cajón hasta ahora. Lástima, porque este es un título que quizás no sea muy original, pero es realmente bien hecho y agradable de ver y jugar, que merecía entrar en la historia de los juegos de la era poscomercial del Spectrum desde entonces.
¡Más vale tarde que nunca, de todos modos!



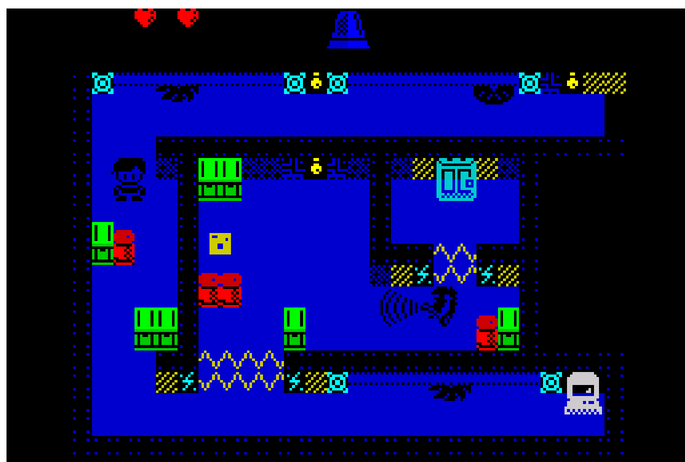
H.E.R.O. RETURNS ★
Gusivision
Idioma: inglés



El juego es un homenaje al antiguo *H.E.R.O. - Helicopter Emergency Rescue Operation* de Activision, que apareció originalmente sobre el Atari 2600 y también fue convertido para el Spectrum. Nuestra tarea será rescatar a los mineros atrapados dentro de un conjunto de cuevas llenas de trampas. Para ello contamos con un "unicóptero", o sea una mochila de hélice, cuatro cartuchos de dinamita para despejar el camino y una pistola de arco voltaico de alcance muy limitado, útil para deshacerse de cangrejos, murciélagos, serpientes y otras peligrosas bestias. Sin embargo, no tenemos defensa contra los cocodrilos que ocasionalmente salen de los charcos de agua, así como contra las paredes de lava ardiente. También se debe tener cuidado de no destruir las linternas colocadas en algunas pantallas, para evitar caer en la oscuridad. Además de esto, la energía del unicóptero es limitada, por lo que no podemos perder mucho tiempo vagabundeando. Hay 16 niveles que se vuelven más amplios e intrincados a medida que se avanza. Tenemos cuatro vidas, y cuando se pierden, podemos empezar de nuevo desde la última pantalla alcanzada, pero solo una vez por partido.

Como en el original, los gráficos y el sonido están reducidos hasta la médula, pero completar la misión requiere un compromiso y una sincronización poco comunes. ¡Antes de llegar al final, tendréis que sudar mucho!

CODE-112 ★
Antonio Román, Ariel Endaraues, Javier P.
Idiomas: español, inglés
Nota: realizado con AGDx



En un pueblo tranquilo, algunos habitantes han desaparecido recientemente. Se rumorea que esto está relacionado con la reciente fundación de un misterioso "centro de investigación en ingeniería social". La última en desaparecer es una niña de 6 años. Su hermano Sami decide colarse en el edificio en busca de ella.

En *Code-112* guiamos a Sami a través de seis pantallas de vista superior, en cada una de las cuales debemos tomar un disquete e insertarlo en un terminal para obtener un código que abre la puerta a la pantalla siguiente. Nuestra tarea se ve dificultada por la presencia de robots guardianes que patrullan las salas y los pasillos y se alarman si Sami se acerca demasiado a ellos. Sami puede empujar carretas para bloquear ciertos pasajes con el fin de obstaculizar a los robots. Además de ellos, debe prestar atención a las barreras de energía, sierras circulares y cámaras de vigilancia (estas últimas se pueden desactivar).

Code-112 es un ejemplo de un género raro en el Spectrum, una mezcla de acción y aventura "stealth". Los gráficos y el sonido no están mal, con algunas peculiaridades como las luces que se encienden cuando un sprite pasa cerca de ellas, pero los colores predominantemente oscuros (negro sobre azul) a la laraga cansan. Los robots guardianes a menudo se colocan de tal manera que es muy difícil intentar llamar su atención para pasar, lo que puede resultar frustrante. Pero la mayor limitación del juego es su brevedad: solo seis pantallas, muy pocas. Sin embargo, permanece el interés suscitado por el intento de crear algo diferente al tipo habitual de juegos desarrollados con AGD.

MAGICABLE ★★

Packobilly [Francisco Urbaneja]
Idioma: inglés
Nota: realizado con AGDx

Las fuerzas ocultas se han apoderado de los dieciséis Talismanes Oscuros, guardados en el Caldero de la Providencia, y los han esparcido por todo el reino de Arnaroth, arrojándolo al caos. Cuatro de ellos terminaron en el Bosque Embrujado, cuatro en la Mazmorra Terrible, cuatro en el Castillo Maldito y cuatro en la Caverna Perdida. El anciano mago Able es el único capaz de recuperar los Talismanes e devolverlos, uno tras otro, en el Caldero, respetando la secuencia original. Por desgracia, su magia ahora es débil y no todas las criaturas malvadas que rondan el reino se verán afectadas.
El jugador, en el papel de Able, debe viajar por las cuatro áreas en los que se divide el mundo de *MagicAble,* prestando mucha atención a los enemigos y recolectando cuatro Talismanes en cada uno de ellos según un orden preciso. Esta es la primera de las peculiaridades de un juego de plataformas/recolección bastante singular. De hecho, cada Talismán lleva un número romano del 1 al 4, por lo que debemos recoger y llevar el primero, el segundo y así sucesivamente, uno tras otro, al Caldero, colocado en el centro del mapa. El primer escenario que se abre, cuando Able toca el Caldero al comienzo del juego, es el Bosque; los demás se vuelven accesibles cuando llevamos los cuatro talismanes a su destino.
Otra característica inusual es que Able no es libre de saltar donde quiera, sino que solo puede hacerlo cuando está sobre unas piedras mágicas de color magenta. Esto significa que, a menudo, el camino para llegar a un Talismán será diferente al de regresar al Caldero, ya que Able tendrá que, por ejemplo, llegar a un punto en una posición elevada y luego descender y seguir otro camino. Todo esto añade a *MagicAble* un nivel de estrategia poco común en títulos del género, y aumenta su profundidad.



Por si fuera poco, el reino de Arnaroth está poblado por presencias hostiles, que Able debe evitar, ya que le quitan la vida cada vez que choca con ellos. Algunos enemigos pueden ser aturdidos temporalmente con un hechizo, que sin embargo tarda unos segundos en recargarse, y además rebota en lugar de ir en línea recta, por lo que, si el tiempo no es el adecuado, corre el riesgo de no alcanzar el objetivo, exponiendo a Able a la posibilidad de ser golpeado.
Gráficamente *MagicAble* es decente, pero en algunas ocasiones los sprites, al no estar "enmascarados", se mezclan con los elementos de la escena. El audio se limita a una melodía en el menú inicial y algunos efectos.
Pero lo que importa es que sus peculiaridades revelan hasta qué punto su autor, que se acercó recientemente a la escena "retro" del Spectrum, intenta ir más allá de los esquemas clásicos de este tipo de juegos. Y en un género tan abarrotado, ciertamente no es cosa de subestimar. ¡Así que *MagicAble* no pasa desapercibido, por cierto!

WHITE JAGUAR ★

Romancha
Idioma: inglés

Personalmente, me complace ver que un juego ambientado en el Salvaje Oeste llega al Spectrum – mi favorito es siempre el legendario *Gunfright* de Ultimate –, especialmente si se juega como un nativo americano o "indio", como se suele (incorrectamente) decir. Personificando al valiente guerrero Wahken debemos liberar nuestro territorio de la presencia de los Reyes Búfalos, una peligrosa especie de híbridos con cabeza de búfalo y cuerpo humano. Otras criaturas hostiles que obstaculizan al protagonista son las plantas carnívoras, las aves rapaces y el destino de los enormes puercoespines. Contra sus enemigos, Wahken puede lanzar hachas, pero no tiene una cantidad infinita a su disposición; recolectar iconos aumentará sus números

en tres. Golpear a los enemigos se vuelve más desafiante porqué las hachas no siguen un camino recto y tienden realisticamente a caer hacia abajo.
White Jaguar es un juego de plataformas tan inusual en su entorno como tradicional en su esencia. No hay mucha variedad en la acción: todo lo que tenemos que hacer es eliminar a los Reyes Búfalos en la veintena de pantallas que componen el mundo del juego. Esto se complica especialmente por la configuración de las pantallas, donde además de los enemigos debemos tener cuidado con plataformas que aparecen y desaparecen, pozos, puntas afiladas, estalactitas que caen de repente. Con solo tres vidas a disposición, hay la impresión de que el nivel de dificultad particularmente alto es una forma de hacer que el juego parezca más ancho de lo que es.
Es cierto que *White Jaguar* destaca por una buena realización técnica: los fondos son coloridos y detallados – quizás demasiado, dado que a veces los sprites tienden a confundirse con ellos – y nuestro protagonista se mueve de manera convincente. En el 128K se puede escuchar una melodía "india" de fondo. Todo esto ayuda a que el juego sea más interesante que el promedio y digno de ser notado entre la ola de títulos similares.



HELL YEAH ★★

Andy Precious
Idioma: inglés



Un juego de corsa y disparo con sprites grandes y coloridos, *Hell Yeah* es el primer trabajo de un autor que dijo que aprendió el Assembly Z80 solo recientemente. Difícil de creer, ya que *Hell Yeah* parece todo excepto el esfuerzo de un "principiante absoluto". Los sprites grandes y coloridos se mueven rápidamente a través de cuatro niveles llenos de enemigos de muchos géneros. No faltan actualizaciones y otro tipo de armas, además del disparo por defecto, no muy potente, pero con munición infinita. En el curso de la acción tendremos que destruir algunos jefes y mini-jefes para poder abrirnos el camino; también tendremos que evitar caminar disparando a ciegas, porque las hordas enemigas llegan compactas y rápidas, y si no tenemos cuidado donde ponemos los pies, saltando para evitar picos afilados, charcos de lava o balas de fuego, no llegaremos muy lejos. Sin embargo, los "malos" no son muy letales en sí mismos; es su flujo continuo lo que hace que el juego sea desafiante, especialmente en el nivel de dificultad más alto (hay tres). En algunos lugares también hay plataformas ocultas que aparecen solo cuando se salta sobre ellas: memorizar su ubicación es vital. Afortunadamente, si perdemos todas nuestras vidas, es posible reanudar el juego comenzando de nuevo desde el principio del último nivel alcanzado. Por supuesto, la puntuación será puesta a cero.
Técnicamente hablando, el estilo de los sprites y fondos está bastante simplificado, pero los colores y la velocidad de la acción lo compensan. En cuanto al sonido, no hay mucho. El juego carga los niveles uno por uno desde la cinta, incluso sobre el 128K; hubiera sido mejor, en este caso, evitar la carga múltiple. Sin embargo, los datos de los niveles tardan poco en cargarse. Pero las mayores limitaciones del juego son su linealidad y brevedad: una vez que se memoriza el camino y el comportamiento de los enemigos y el de los jefes, podréis, con un poco de paciencia, recorrer los cuatro niveles.
Teniendo esto en cuenta, *Hell Yeah* es un debut convincente como pocos y un buen augurio para los próximos títulos del mismo autor.

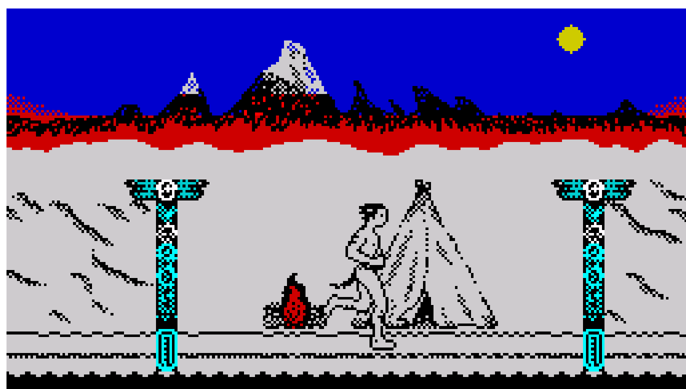
NEADEITAL ★★★★

Matt Birch
Idioma: inglés
Notas: de pago; ganancias destinadas a la Motor Neurone Disease Association



Una antigua leyenda cuenta que antes de la raza humana vivía en la Tierra otro linaje de seres sintientes, los Nephilim. Vivían en simbiosis con la naturaleza, y mediante ritos chamánicos pudieron obtener poderes extraordinarios de los cuatro elementos fundamentales del mundo, a los que llamaron Neadeital.

Su existencia pacífica se puso a prueba cuando una civilización del espacio exterior invadió su tierra, utilizando armas terribles que trajeron muerte y destrucción. Okikuy, la líder de los Nephilim, se dirigió al norte con sus guerreros para ayudar a los que habían sido atacados, pero los guerreros fueron exterminados y



Okikuy se perdió. Las brujas-chamanes le han asignado al joven guerrero Lelak la misión de encontrarla y traerla de regreso a su campamento. Sin embargo, como se verá poco después del comienzo, encontrar a Okikuy solo será el primero de una larga serie de pruebas que afrontar.

Neadeital es una aventura dinámica que recuerda explícitamente a los dos clásicos de Gargoyle Games, *Tir Na Nog* y *Dun Darach*, inspirados a su vez en las historias del mítico héroe celta Cuchulainn. Lelak, representado por un sprite grande y bien animado, se mueve rápidamente en el centro de la pantalla; la acción siempre se ve de lado, por lo que una brújula en la parte inferior izquierda nos ayuda a entender en qué dirección nos dirigimos. Al fondo, vemos el sol salir y ponerse, la luna brillar sobre el agua y el paisaje cambiar según el



punto de vista. El efecto es muy agradable de ver, pero no tiene solo un significado decorativo, ya que algunas acciones deben llevarse a cabo en una determinada etapa del día.

Lelak puede interactuar con personajes no jugadores para obtener instrucciones sobre qué hacer, o contactar a los barqueros para que lo lleven al lugar donde se encuentra otro de ellos. Pistas más crípticas provienen de las descripciones de los sueños, cuando se retira a cabaña para dormir. Las cabañas también sirven para "grabar" la posición: si es alcanzado por un enemigo, Lelak volverá a moverse desde la última que visitó.

Para continuar se necesitan los objetos y las cuatro bendiciones, una para cada elemento. Los primeros se pueden encontrar alrededor, y algunos también se pueden elaborar a partir de otros colocándolos en altares especiales: cuando todos los objetos necesarios para la fabricación se hayan colocado allí, aparecerá el nuevo objeto. Estos últimos se activan cuando se completan determinadas tareas y se otorgan tocando menhires que llevan el símbolo de un elemento. Por ejemplo, para cruzar un lago, Lelak debe llevar un determinado objeto a un chamán, luego de lo cual recibirá la bendición del agua, con la que podrá transformar el agua del lago en hielo para caminar sobre él.

"Atmosferico" es un adjetivo quizás usado en exceso, pero ciertamente encaja con *Neadeital*. Desde los primeros minutos del juego es difícil no dejarse cautivar por el encanto del escenario, entre chamanes que rezan

en cuevas oscuras y misteriosos drones que emiten rayos mortales. El aspecto gráfico es ciertamente evocador, pero crear una atmósfera no es solo una cuestión de estética. En *Neadeital* nos encontramos inmersos en un título vasto y profundo, lleno de empresas por las que

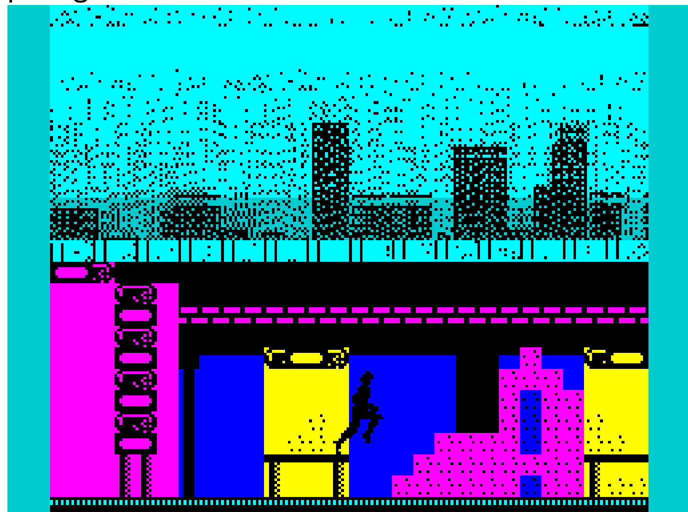


probar, lugares por descubrir y personajes con los que interactuar, y cada resultado obtenido da el ímpetu para continuar. Por supuesto, eso significa que no es uno de esos juegos que deberías probar de vez en cuando. Requiere tiempo y dedicación, pero es precisamente aquí donde reside su mayor mérito: hacer que el jugador se sienta parte de un mundo.
Neadeital se ofreció inicialmente como premio para la campaña de Kickstarter de la nueva edición de la revista *Crash*, pero luego se puso a la venta en formato digital con fines benéficos. De hecho, todas las ganancias de las ventas se destinarán a la Motor Neurone Disease Association, una asociación británica para la asistencia de los que están afectados de enfermedades neuronales. Al comprarlo, por tanto, estaráis haciendo un favor no solo a ustedes mismos, sino también a muchas personas que sufren. Por esto se puede decir que *Neadeital* vale el doble de su precio.



RUN! ★
Roman Cikryt
Idioma: inglés

En un futuro distópico, donde la televisión dominada por una inteligencia artificial propaga la única verdad, alguien se rebela y decide huir. Pero los defensores del sistema lo notan y lo persiguen para capturarlo.
La historia es tan simple como el juego: en *Run!* el personaje corre de izquierda a derecha, deteniéndose cuando encuentra un obstáculo. Guiamos al protagonista hacia la libertad, controlándolo con solo dos teclas, o movimientos de joystick: una para saltar y agarrarse, otra para deslizarse bajo obstáculos.



Al igual que en la disciplina de correr urbana llamada *parkour*, nuestro alter ego intenta llegar al final del nivel corriendo y saltando sobre cajas, paredes, escritorios, grúas y más. Un guardia lo sigue sin descanso, aprovechándose de cualquier error o indecisión de nuestra parte. Si nos pasa, hemos fallado y tenemos que empezar de nuevo el nivel.
Run!, a pesar de la sencillez de su mecánica del juego, requiere buena coordinación y elección del tiempo por parte del jugador desde el principio. La tensión por la presencia de la guardia es casi palpable durante el juego, y para superar los distintos niveles es imprescindible memorizar la sequencia de los obstáculos. Incluso en los saltos hay que tener mucho cuidado, porque pequeños avances o retrasos son suficientes para caer en un abismo y poner fin de inmediato al intento de fuga.
Los gráficos son coloridos, pero bastante primitivos, y el sonido, aparte de la música AY que se puede escuchar en el 128K, está casi ausente. A pesar de esto, *Run!* es bastante atractivo e inusual.

ALCHEMIST II - THE DUNGEONS ★

Francesco Forte
Idiomas: inglés, italiano
Nota: realizado con AGD

El Alquimista del histórico arcade adventure Imagine regresa 37 años después. Una vez más, su misión es destruir a un hechicero malvado usando una formula mágica dividida en cuatro partes. Estas deben obtenerse a partir de otros tantos objetos esparcidos por el mundo del juego. Otra analogía con el original es la presencia de hechizos, que se lanzarán cuando se tenga el libro relacionado, y de armas para derrotar a los numerosos enemigos. Algunos de ellos protegen pasos obligados y solo se pueden eliminar con un arma en particular (a la *Underwurlde*). El hechizo más importante, capaz de restaurar la energía vital, se obtiene mezclando otros tres objetos, por lo que nuestra primera preocupación debe ser llevar a cabo esta tarea.

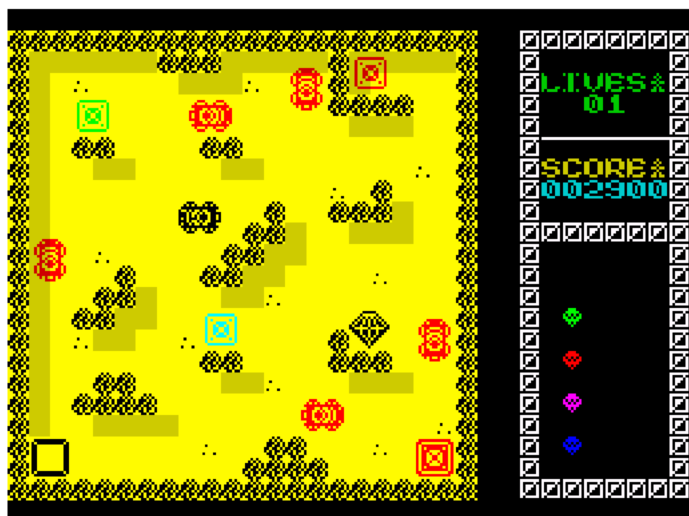
Esta secuela "no oficial" de *Alchemist* está programada con AGD y por tanto no tiene la característica más destacable del primer título, es decir, los sprites muy grandes, aunque por lo demás sigue bastante fielmente su estilo gráfico. El laberinto por el que deambula el Alquimista es vasto y no del todo lineal, lo que hace muy útil tener un mapa. Otro aspecto a tener en cuenta es que los objetos (no las armas) cambian de ubicación de vez en cuando, así que no esperáis encontrarlos siempre en el



mismo lugar. Evitar enemigos es a veces imposible debido a los estrechos espacios. Su toque hace disminuir la energía vital del Alquimista muy rápidamente, y con solo una vida a disposición, esto resulta no rara vez en un final repentino del juego, lo que puede ser frustrante. A pesar de eso, *Alchemist II* es un interesante juego de exploración y aventuras con un aspecto marcadamente "retro".

RESTLESS ANDRE ★

Jaime Grilo, Pedro Pimenta
Idiomas: inglés, portugués
Nota: realizado con AGDx

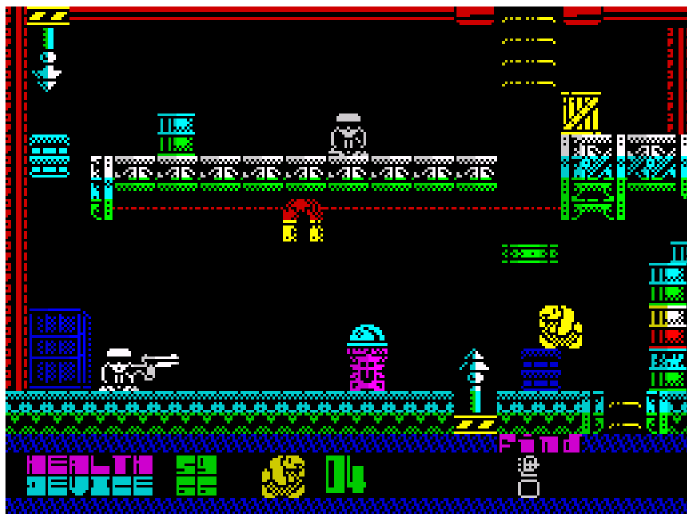


Más que inquieto ("restless"), el Andre del título es atrevido, ya que se pone en peligro en cada una de las 19 pantallas de este juego de laberinto/recolección. Para pasar de una pantalla a otra, como es habitual, Andre debe colectar todos los "módulos" parpadeantes y dirigirse hacia la salida, evitando todo lo que se mueva, y en algunas pantallas también barreras letales al tacto. Andre comienza su negocio nadando, luego continúa a bordo de un automóvil, un helicóptero e incluso una cápsula espacial.

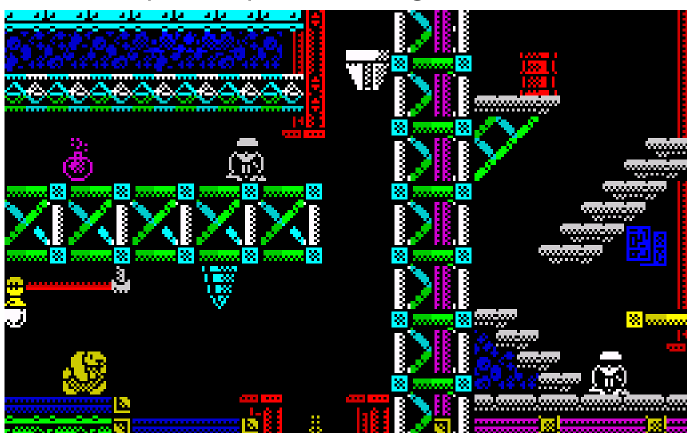
La originalidad no es el punto fuerte de *Restless Andre*, pero el juego destaca por el estilo gráfico variado y colorido, las bonitas músicas AY y el compromiso que se requiere del jugador para completar las distintas pantallas, ya que es necesario estudiar detenidamente los movimientos. algunos otros sprites para no chocar con ellos, pero al mismo tiempo sin permaner a pensar demasiado, porque podrían subirse a Andre. Una agradable variación de un tema muy conocido.

TWENTY FOUR HOUR PARSLEY PEOPLE ★★★

Minilop [Bruce Groves, Mike Richmond]
Idiomas: español, inglés, portugués
Notas: realizado con Multi-Platform AGD; versión completa de pago sobre *itch.io*, los primeros dos episodios son descargables gratuitamente

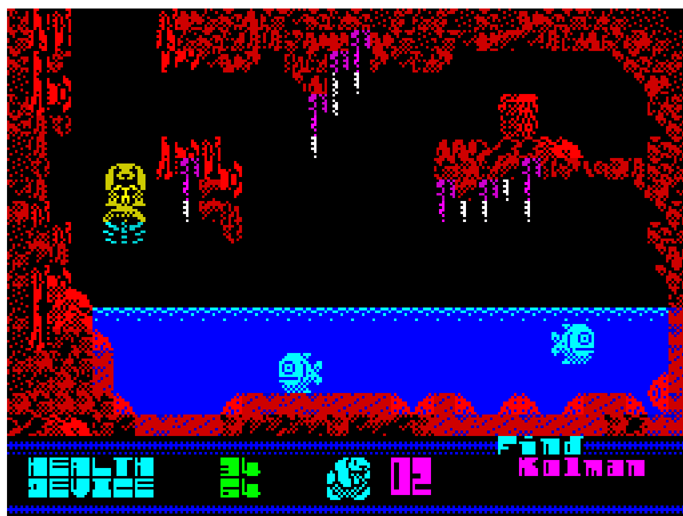


La historia detrás de este juego es realmente extraña. Cocoa es un conejo amante del perejil que ha construido una máquina del tiempo. Para hacerla más eficiente, viaja a 1899 para pedirle consejo al gran inventor Nikola Tesla. Desgraciadamente, no solo ocurre en medio de una lluvia de meteoritos, sino descubre que Tesla está perseguido por unos misteriosos agentes secretos, que quieren tener en sus manos sus inventos. Cocoa se ofrece a ayudar a Tesla, de quien recibe un extraño dispositivo parecido a un megáfono. Durante el juego descubrirás sus diferentes usos: en primer lugar, rechazar las balas disparadas por los enemigos al remitente.



Twenty Four Hours Parsley People se divide en tres episodios jugables de inmediato, aunque el manual recomienda seguir el orden en que se cuentan. En el primero, Cocoa debe salvar a Tesla y su laboratorio del ataque de los "malos"; en el segundo, se infiltra en la base subterránea de los agentes secretos para buscar los planos de un invento de Tesla que han robado; y en el tercero debe recuperar algunos de los inventos de Tesla antes de que se los quiten y liberar a Kolman, el asistente del inventor, hecho prisionero por los enemigos.

Los tres episodios están estructurados como plataformas y escaleras, pero además de encontrar objetos o personas, Cocoa también debe usar los entornos a su favor. De hecho, en algunas pantallas hay máquinas que se activan para abrir pasajes o deshacerse de enemigos particularmente molestos. En el tercer episodio, Cocoa también puede volar gracias al dispositivo que le dio Tesla. Normalmente no me gusta tener que usar dos controles diferentes para Arriba y Salto, pero aquí la división realmente tiene sentido, ya que hay momentos en los que Cocoa tiene que operar una máquina, por ejemplo, un imán, moviéndola hacia arriba y hacia abajo, y si al mismo tiempo salta, la cosa se volvería prácticamente imposible.



Gráficamente, el juego destaca por su estilo lleno de detalles y colores, aunque las pantallas a veces están abarrotadas de elementos y el "color clash" se hace inevitable en estos casos. Los efectos de sonido son los internos, y algo desagradables, de AGD; hubiera preferido ruidos personalizados. Por otro lado, se puede escuchar buena música AY jugando en el 128K.

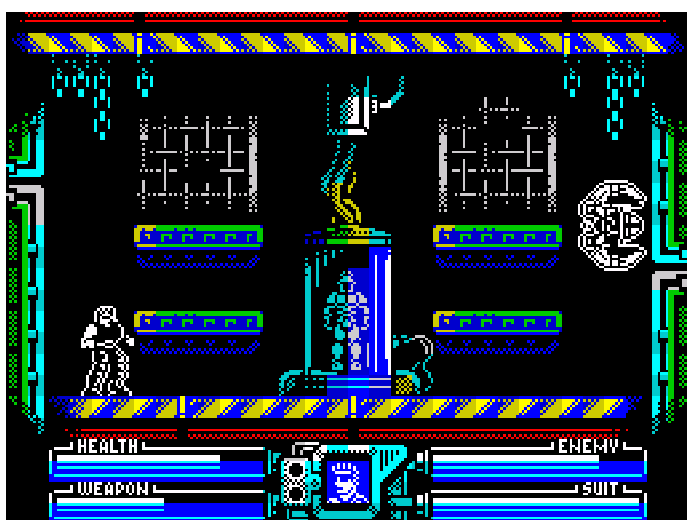
Twenty Four Hours Parsley People es una gran aventura arcade, con muchas sorpresas y toques inusuales, y la capacidad de volar en el tercer episodio añade una nueva dimensión. Los dos primeros episodios se pueden descargar de forma gratuita desde el sitio web *itch.io*, pero estoy seguro de que después de probarlos querrás comprar la versión completa por un módico precio.

DELTA'S SHADOW (128K) ★★★★

Sanchez Crew [Alexander Udotov, Evgeniy Sukhomlin, Evgeniy Rogulin, Oleg Nikitin]
Idiomas: español, inglés, polaco, ruso
Notas: de pago; versión demostrativa descargable gratuitamente; venta en formato digital o físico, ambos incluyen la versión para el Next

JUEGO DEL AÑO 2020
AL'S SPECTRUM ANNUAL

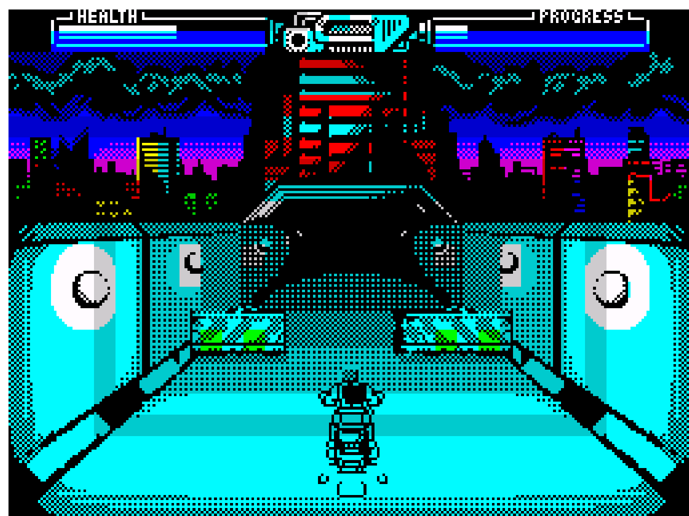
Delta's Shadow, la nueva obra del famoso equipo Sánchez, fue publicado el día de Navidad de 2020, después de ser anticipado varias veces durante el año, y también en el pasado.
Está inspirado en la serie *Power Blade,* producida por Taito hace casi 30 años para el Nintendo NES. El escenario no es particularmente original: en el siglo 22, la humanidad finalmente ha encontrado la paz y la armonía al confiar la gestión de todo el trabajo duro a un gigantesco ordenador llamado "Master Computer". Un mal día, agentes secretos extraterrestres irrumpen en la Fundación Delta, que se encarga del mantenimiento del Master Computer, y lo ponen fuera de servicio. Nova, el jefe de seguridad de Delta, logra exponer la trama y derrotar a los invasores.



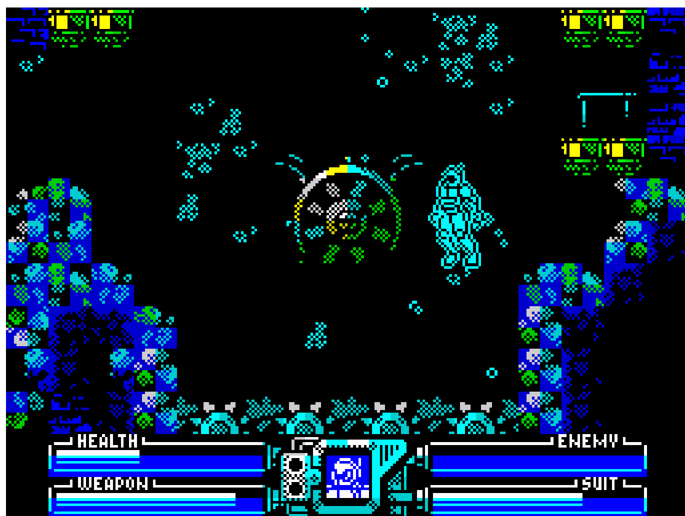
Años más tarde, la Trigon Corporation toma el control del Master Computer, pero Nova y su compañera Jacqueline descubren que los mismos alienígenas están detrás de ella. Nuevamente será la tarea de Nova salvar a la Tierra de esta amenaza. En cada uno de los niveles del juego, Nova penetra en uno de los edificios de Trigon, con el objetivo de llegar al centro y colocar una bomba para hacer estallarlo. Tener éxito en la hazaña no es nada por sentado, no solo por la presencia de numerosos robots guardianes de diversos tipos – algunos vuelan, otros gatean, otros nadan – y otros peligros como torretas, cintas transportadoras y hojas circulares, sino también para la misma conformación de los ambientes. Cada edificio está dividido en varias secciones, todas muy grandes – estamos hablando de al menos 20 pantallas por sección – y con una estructura laberíntica, en la que no es fácil orientarse.
Esencialmente, *Delta's Shadow* es, al igual que sus antecedentes de NES, un juego de acción de plataformas y escaleras, en el que el jugador controla Nova y, en un interuldio, Jacqueline. Nova puede saltar, subir y bajar escaleras, nadar en partes sumergidas en el agua y deslizarse para introducirse por pasajes estrechos. Para defenderse de las hordas de robots que intentan pararlo, tiene el Power Blade, una especie de boomerang que puede lanzar en cualquier dirección. El Power Blade tiene una carga limitada, que se restaurara



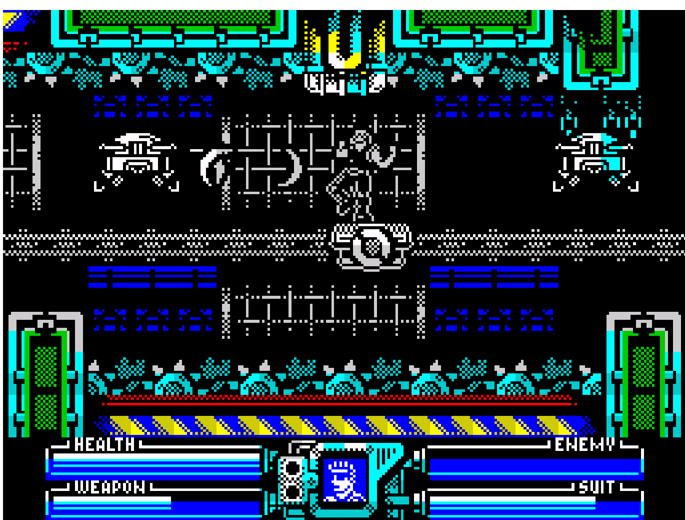
mediante la recolección de iconos apropiados, así como la salud de Nova. Otros iconos con el símbolo de una estrella dan información adicional sobre el mundo del juego, disponible en el menú principal. Si Nova pierde toda su energía, comenzará de nuevo desde el principio de la sección actual.
En los meandros de los edificios de Trigon hay talleres donde se guardan los trajes que pueden darle a Nova habilidades especiales. Para hacerse con un traje, Nova debe derrotar al jefe robot que los protege. El primero de los trajes permite a Nova escalar paredes, el segundo



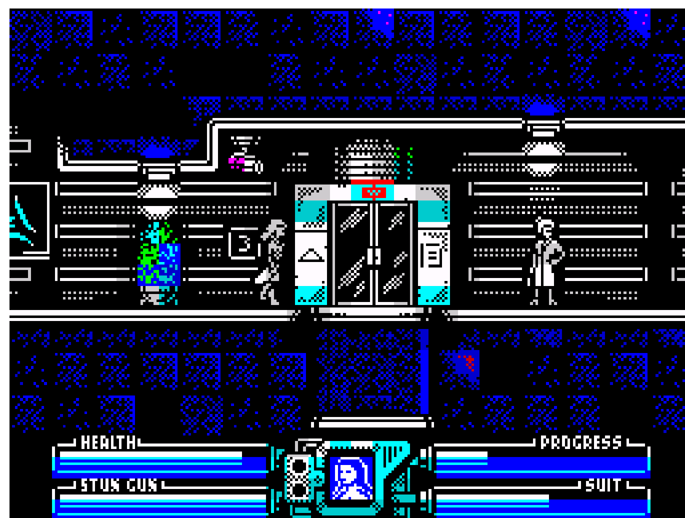
moverse fácilmente en el agua y así sucesivamente. Los trajes también están equipados con un poderoso arma de energía, y al igual que el Power Blade, funcionan por una carga que se agota con el uso y debe restaurarse recolectando íconos con el símbolo de una batería.



Jacqueline, como se ha dicho, se controla en una fase intermedia, donde debe hackear una serie de terminales en la sede central de Trigon. Contra los guardias que patrullan el lugar, tiene una pistola paralizante y un dispositivo de invisibilidad a su disposición. Hackear los terminales también tiene el efecto de activar los ascensores para acceder a las distintas partes del edificio, hasta la terraza del noveno piso, donde llega un helicóptero para llevársela.
Hay dos niveles de dificultad, Fácil y Difícil. El segundo se diferencia del primero en la presencia de un subjuego de conducción, en el que controlamos a Nova a bordo de una especie de moto de levitación magnética: de hecho, para llegar a cada edificio de Trigon, Nova debe cruzar un



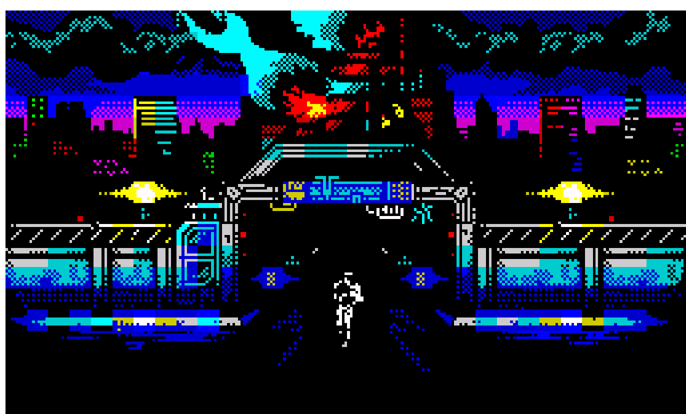
camino lleno de obstáculos. Esta es la parte más débil del juego, ya que se trata de un simple ejercicio de memoria sobre la disposición de los obstáculos, y como no se puede reducir la velocidad ni acelerar, solo tenemos que intentar esquivarlos lo más rápido posible, lo que puede resultar frustrante. Además, mientras que en el nivel Easy Nova comienza cada sección con la máxima salud, en el nivel Difícil comenzará con la cantidad de salud que queda al final de la sección anterior, y si esa cantidad es minima, es fácil entender que continuar en la misión será notablemente más arduo.
¿Se ha recompensado la larga espera de *Delta's Shadow?* Digamos de inmediato que estamos ante un título extraordinario, una auténtica superproducción. El juego es una verdadera alegría para los ojos y los oídos: los gráficos, las animaciones y el sonido son realmente de primera clase y, sobre todo, variados. Nova se mueve de manera convincente, y los sprites de los enemigos robot no son una excepción. No hay escenarios "reciclados", ya

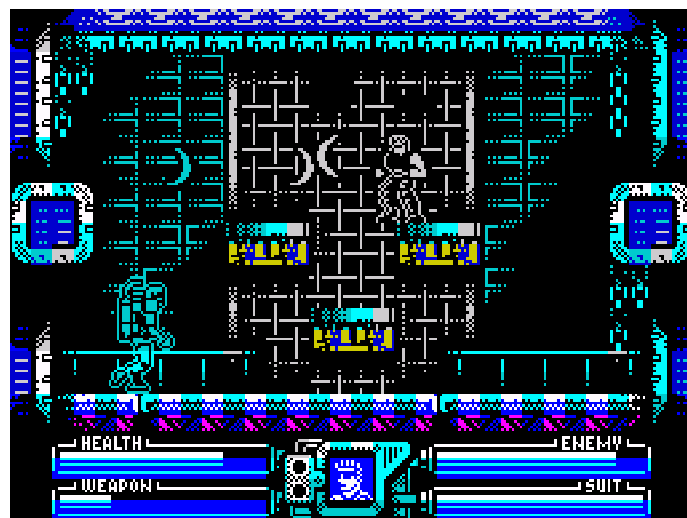


que cada sección aparece de forma diferente y distinta a las demás. Hay una veintena de pistas de audio que ayudan a llenar de atmósfera la acción del juego.
Además, *Delta's Shadow* es enorme y requiere compromiso. Ya hemos visto como las secciones son grandes y tienen una estructura poco lineal. Se necesita tiempo para dominar las acciones de Nova y aprender a explotar estratégicamente las habilidades especiales de los trajes. En el agua los movimientos se ralentizan y si no se tiene cuidado hay el riesgo de chocar con los enemigos o las hojas circulares. También hay áreas secretas, reveladas al disparar contra ciertas paredes, donde se esconden íconos útiles. La parte en la que controlamos a Jacqueline es una diversión agradable que "quebra" la narrativa y añade más profundidad.
Por supuesto, todo esto significa que *Delta's Shadow* no puede caber en la RAM de uno Spectrum singulo. El juego se distribuye en formato de imagen de disco TR-DOS de 640 KB, con el fin de almacenar todos los datos necesarios, que se cargan de vez en cuando. Sobre un Spectrum real, el juego solo se puede cargar a través de una interfaz DivIDE y derivadas, equipada con el sistema operativo ESXDOS. La presencia de tantos detalles

gráficos hace que sea apropiado diferenciar sus niveles en bajo, medio y alto: solo el primer modo está presente para un Spectrum "ordinario" por defecto, mientras si se ejecuta *Delta's Shadow* a través de un emulador capaz de aumentar la frecuencia del procesador (por ejemplo, SpecEmu), se pueden habilitar los detalles adicionales. Estos consisten en algunas animaciones de fondo, como los ventiladores y piezas de robot o fragmentos de paredes que se desprenden al impactar el Power Blade. En cualquier caso, todos estos son aspectos secondarios, que no comprometen la impresión general, ni la jugabilidad.

Los aspectos menos convincentes son la parte de conducción y la presencia de dos controles separados para subir escaleras y saltar, algo que personalmente nunca me gustó. Hubiera preferido tener la posibilidad





de asignar la misma tecla a los controles Arriba y Saltar. ¿Son defectos graves? Ciertamente no; el juego perfecto no existe, después de todo.

Dicho esto, *Delta's Shadow* es un título simplemente imperdible, que combina un logro técnico verdaderamente profesional con una adicción intensa y perdurable para el jugador. Vale mucho más que el precio mínimo de 5 euros exigido para la descarga digital y, además, con ella también se recibe la versión igualmente excelente para Next y otra para Windows, que combina las versiones Spectrum y Next. En consecuencia, *Delta's Shadow* merece totalmente mi galardón personal como juego del año 2020.

Ilustración de Petr Polyakov

Finalmente, el Next ha llegado a los hogares de miles de aficionados en todo su esplendor, abriendo una nueva dimensión al mundo de la retrocomputación. En este artículo les cuento mi primeras experiencias con el ZX Spectrum del siglo XXI.

¿QUÉ HAY DE NEXT?

¿QUÉ HAY DE NEXT?

2020 para los aficionados del Spectrum fue sobre todo el año del Next. Tras el envío de las placas base "desnudas", que ya tuvo lugar a finales de 2017, las máquinas financiadas por la campaña de Kickstarter tres años antes fueron entregadas a sus mecenas, quienes pudieron así tocar lo que es ante todo fruto de una común pasión.
El proyecto Next nació como una evolución del TBBlue, una placa base basada en el clon brasileño del Spectrum TK95, diseñada por Victor Trucco y Fabio Belavenuto. Junto a Henrique Olifiers, también brasileño pero residente en Reino Unido, los tres, inicialmente casi como una broma, planean transformar el TBBlue en un remake integral del Spectrum. Por eso, recurrieron a Rick Dickinson, el gran diseñador responsable por el inconfundible estilo de todos los ordenadores Sinclair, desde el ZX80 hasta el QL. Otros desarrolladores siguieron, y a principios de 2016, comenzó el diseño del nuevo ordenador doméstico. La campaña de recaudación de fondos comenzó en abril de 2017 con una meta inicial de £ 250.000, que se alcanzó después casi 36 horas. Al final, se recaudarán £ 723.390 de 3.113 partidarios. La entusiasta recepción que recibió Next llevó al grupo de desarrolladores, que por desgracia perdió Dickinson, fallecido en abril de 2018, a iniciar una segunda campaña en Kickstarter, que fue incluso más exitosa que la primera, acumulando la friolera de £ 1.847.106, otorgadas por 5.236 contribuidores.
En este artículo no me detendré, si no brevemente, en los aspectos más puramente técnicos. Más bien, pretendo dar cuenta de mi experiencia inicial con el Next y las impresiones que obtuve de él.

LA APARIENCIA EXTERIOR

El Next retoma las líneas y proporciones del 128, el último de la serie Spectrum diseñada por Dickinson, y se sitúa así en una línea ideal de continuidad ya desde este punto de vista. La carcasa de plástico está ensamblada con cuidado: el diseño del teclado conserva completamente la apariencia del Plus y del 128, con las palabras clave y los símbolos grabados en blanco en la parte superior de cada tecla. Al tacto es más cómodo que el original, tanto en escritura como en el jugar, ya que las teclas ofrecen menos resistencia a la presión y son casi planas en lugar de cóncavas, sin los bordes de las "antiguas". Aún se puede usar un teclado PS/2 o uno USB equipado con un adaptador especial, gracias al conector en la parte posterior. También se le puede conectar un ratón, para su uso en programas compatibles con el ratón Kempston.



CARACTERISTICAS TECNICAS

Procesador: Z80 de 3,5 MHz con modo "turbo" a 7, 14 y 28 MHz
Memoria: 1 Mb de RAM (ampliable internamente a 2 Mb)
Vídeo: modos de 256 y 512 colores, resolución de 256x192 y 640x256
Salidas de video: RGB, VGA, HDMI, 50 y 60 Hz
Hardware adicional: sprites hardware, DMA, Copper, ULA expandido, Tile Map, Layer2
Medios de almacenamiento: entrada de tarjeta SD, compatible con el protocolo DivMMC
Audio: 9 canales a través de 3 chips estéreo AY-3-8912, más 2 DAC de 8 bits
Joystick: 2 puertos compatibles Cursor, Kempston e Interface 2
Puerto PS/2: mouse (emulación Kempston) o teclado externo
Especialidad: funcionalidad Multiface para acceso a la memoria, guardados, trucos, etc.
Soporte de cinta: entrada/salida MIC/EAR combinada para cargar y guardar
Expansión: bus de expansión original y puerto de expansión para la tarjeta aceleradora
Tarjeta aceleradora (opcional): procesador gráfico/CPU de 1 GHz/512 Mb de RAM
Red: módulo Wi-Fi
Extra: reloj en tiempo real
Sistema operativo: NextZXOS y NextBasic con conjunto de comandos expandido

La indudable elegancia del conjunto se revela luego en el grupo de cuatro arcos de plástico coloridos, colocados en el lado derecho, que hacen eco de la franja cuatricromática rojo-amarillo-verde-azul, asociada al Spectrum desde su primera aparición, hace casi cuarenta años. Un elemento aparentemente decorativo, cuya función es precisamente enfatizar la ascendencia de la serie original. Cabe recordar que durante la fase de construcción del prototipo se encargó dos veces al fabricante el arco rojo, porque el primero salió de un color que tendía al naranja, demasiado diferente al de los Spectrums anteriores. Esto da una idea del cuidado que ha tenido el grupo creador al trasladar el Next de un dibujo abstracto a un objeto real, incluso en los detalles más pequeños. Asimismo, se nota la inscripción "Sinclair" redondeada; personalmente la habría dejada como estaba antes, pero que así sea.



La parte trasera de la máquina muestra una serie de salidas y entradas: los conectores de salida de video VGA/RGB y HDMI, la salida de audio estéreo y el ingreso/salida MIC/EAR combinado para la conexión a una grabadora de casete (carga y almacenamiento), dos puertos USB Mini-A y el conector de bus multifunción, protegido por una tapa.



LOS MODOS DE VIDEO

El Next, aunque hermoso a la vista, no es un adorno ni un mueble: es una máquina para usar. ¿Qué pasa cuando lo conectamos a un monitor?
Las salidas de video son RGB, VGA y HDMI a 50 y 60 Hz. La mejor calidad de imagen se obtiene con el HDMI: los píxeles aparecen claramente distintos entre sí, los colores son brillantes y sin "manchas" y los elementos se mueven sobre la pantalla suavemente. Sin embargo, esta configuración tiene el inconveniente de no mostrar correctamente el multicolor, es decir, el efecto obtenido por las rutinas gráficas Bifrost y Nirvana y similares. El problema, como explican los mismos desarrolladores del Next, está debido a las peculiaridades de la arquitectura HDMI, que es más compleja que la VGA, y no es fácil de resolver. No es un defecto crítico: después de todo, el multicolor aparece solo en una pequeña cantidad de juegos y demos. Pero si se desea ejecutar el software en el que se implementan estos efectos en el Next, se debe "recurrir" al VGA. La calidad de imagen en este caso no está al mismo nivel que el HDMI, aunque es superior al RGB/SCART.

Los modos VGA tienen una clasificación de 0 a 6 y pueden, como HDMI, funcionar a 50 o 60 Hz. Sin embargo, para una recreación fiel del Spectrum, VGA 0 a 50 Hz ofrece el mejor resultado, ya que los demás dan como resultado un aumento en el reloj interno. frecuencia que se manifiesta muy claramente en el desplazamiento ascendente de las frecuencias audio. En otras palabras, los sonidos se transponen un semitono en cada cambio de modo. En cualquier caso, es necesario armarse de cierta paciencia y comprobar cuál de los modos asegura la mayor compatibilidad con el monitor, sobre todo cuando tiene una relación de aspecto diferente al 4:3 de la imagen de vídeo tradicional de Spectrum. Si no les gusta "aplastar" la imagen en una pantalla de 16:9 o similar, solo debéis esperimentar con la configuración del monitor hasta que obtener la imagen que deseáis. El conector VGA, a diferencia del HDMI, no transporta la señal de audio, por lo que, para escuchar los sonidos producidos por el ordenador, se necesita de un cable jack estéreo de 3,5 para conectar la salida de audio del Next a un altavoz externo (lo mismo se debe hacer si el monitor no tiene altavoces).

A diferencia de los Spectrums históricos, el Next permite manipular la pantalla a través de cuatro niveles numerados del 0 al 3. Cada uno de ellos tiene características distintas: el nivel 0 es el de la resolución estándar del Spectrum, mientras que los demás, mediante diversas combinaciones, permiten subir fino a 640x256. Se pueden mostrar hasta 256 colores simultáneamente en la pantalla, de un total de 512 disponibles. Otra novedad es la presencia de un área de memoria dedicada para los sprites. Estos tienen un tamaño de 16x16 y en la pantalla se puede ver hasta un máximo de 64 a la vez. Todo ya sería manejable desde BASIC, pero es una arquitectura muy compleja, tanto que el manual de usuario le dedica tres capítulos. Por


Warhawk

desgracia, la descripción, al menos para el escritor, parece a menudo demasiado complicada y poco clara. Una guía "for dummies" sobre esto sería bienvenida. En cualquier caso, algunos juegos lanzados para la plataforma (ver más abajo) dan una idea de las grandes capacidades de este sistema.

PERSONALIDAD MÚLTIPLE

El Next puede asumir diferentes "personalidades" gracias a la arquitectura interna basada en FPGA (Field Programmable Gate Array, "matriz de puertas lógicas programable en campo"). Se trata, en términos muy sencillos, de un conjunto de circuitos que se pueden disponer y conectar entre sí en tiempo real, con el fin de reproducir fielmente el funcionamiento de diferentes plataformas. En este caso se trata de los modelos históricos del Spectrum, incluido el 128 Investronica, y otros como los clones brasileños de Microdigital (lo cual no es de extrañar, dado el origen de los creadores del Next), o ROMs alternativas para el 48K como el GOSH

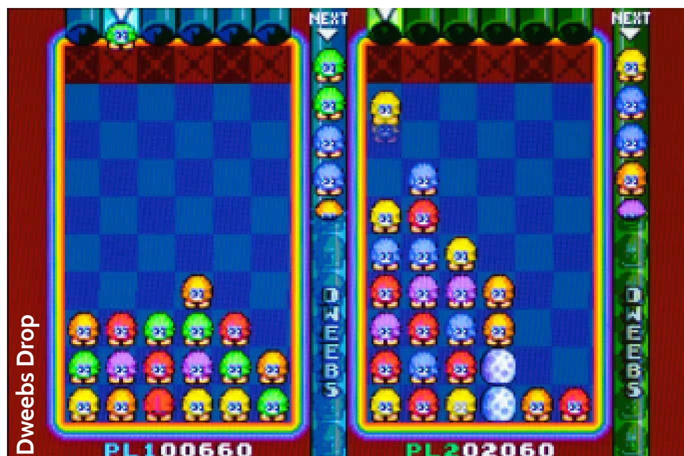


Montana Mike

Wonderful. También hay una configuración que reconstruye las temporizaciones de los clones de la vieja URSS. No se trata, por tanto, de una simple emulación. Para aquellos que, como el escritor, están casi por completo faltos de ingeniería electrónica, esta posibilidad de "hacerse pasar por" diferentes máquinas es, parafraseando a Arthur C. Clarke, poco menos que magia. Más allá del notable encanto de poder manejar una máquina "exótica" sin recurrir a la emulación sobre PC, para un desarrollador hay la indudable ventaja de poder probar la compatibilidad de sus programas también en estas plataformas, que, aunque menos comunes, aún mantienen su propia base de usuarios.

El sistema operativo del Next se almacena en una tarjeta SD en dotación con el ordenador. La tarjeta es también necesaria para actualizar el firmware y para alojar el software que se ejecuta en ella. En la práctica, todo lo que queréis "entregar" a la máquina pasa por esta tarjeta SD, u otra que aún contenga los archivos del sistema imprescindibles para el arranque. Sólo una vez iniciado, el Next puede utilizar el conector jack 3,5 para cargar desde

cinta (y también para guardar, ya que combina la funcionalidad de EAR y MIC), para una experiencia aún más "retro". Entre las "personalidades" hay el 128 con interfaz DivMMC, lo que permite copiar el sistema operativo ESXDOS a la tarjeta SD. Esta función es particularmente útil si tenéis una DivMMC y deseáis



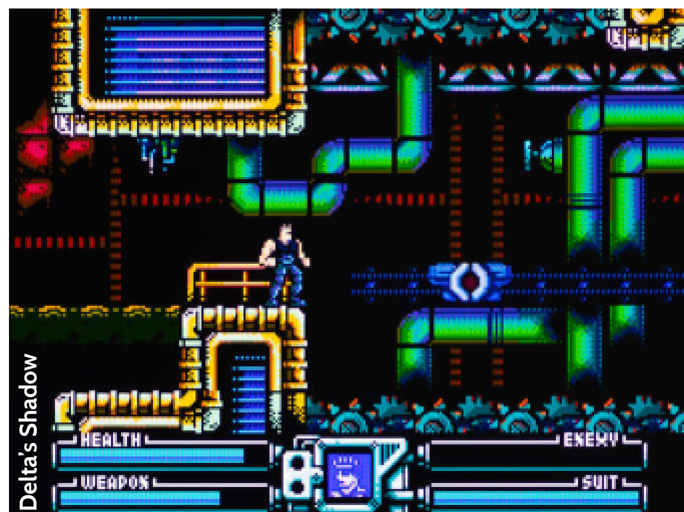
Dweebs Drop

ejecutar juegos, demostraciones, aplicaciones, etc. ya listos para ser usados con ese dispositivo.

El Next "acelerado" incluye una tarjeta adicional con un coprocesador gráfico, un módulo Wi-Fi y un reloj en tiempo real, cuyo uso está previsto como parte de su personalidad principal. Sin embargo, estas partes adicionales no parecen haber sido explotadas mucho por el momento. Ya veremos.

¿A QUÉ ESTAMOS JUGANDO?

Las capacidades gráficas y de sonido del Next ya han sido puestas a prueba por una serie de juegos de varios tipos. En su mayoría son títulos de arcade, pero no faltan otros géneros. La mayoría de los que he examinado hasta ahora son bastante buenos, pero no muy originales. Por ejemplo: *Montana Mike,* una plataformas y escaleras claramente inspirada en *Rick Dangerous; Bubblegum Bros,* un juego de plataformas que recuerda mucho a *Bubble*



Delta's Shadow

Bobble; Dungeonette, un clon de *Atic Atac; Warhawk,* un tirador de desplazamiento vertical; *Angry Bloaters,* una especie de *Bomberman; Dweebs Drop,* un híbrido entre *Tetris* y *Candy Crush.*

Las excepciones son las versiones Next de dos juegos reseñados en este Anuario: la excelente aventura de texto estilo Infocom *Tristam Island,* y *Delta's Shadow,* que sobre el Next es tan interesante y emocionante como lo es sobre su "hermano pequeño", mientras que la técnica de realización muestra plenamente de lo que es capaz la nueva máquina, desde los gráficos a todo color, hasta la fluidez de los movimientos de los sprites, el resultado de un hábil uso de hardware dedicado, hasta el sonido que hace un excelente uso de los nueve canales AY disponibles. Se puede decir que *Delta's Shadow* es el primer juego "real" concebido con el Next en la mente.

Entre los títulos actualmente en desarrollo, mencionamos *Cuadragon Next,* una aventura dinámica con toques de rol, programada en ZX Basic.


Cuadragon Next

EL JUICIO FINAL

A la luz de lo que hemos visto hasta ahora, a la pregunta:: "¿valió la pena invertir en el Next 'físico' y esperar tanto tiempo?", mi respuesta es un "sí" fuerte y claro. El Next es estéticamente magnífico, tiene una serie de características de hardware de enorme potencial y ha abierto un nuevo capítulo en la historia de la retrocomputación. El Next es el Spectrum que, tal vez, podríamos haber visto en nuestros hogares ya a finales de la década de 1980, si el tío Clive no se hubiera dejado llevar por ese asunto de la movilidad sostenible (una buena idea en sí misma, y con mucha anticipación a las veces, pero realizada con tecnología inadecuada y demasiada prisa, por desgracia). Sea como sea, el Next está aquí y comienza a mostrar de lo que puede hacer. ¡Que inspire a una nueva generación de entusiastas y retroprogramadores!



POWER UP! ACTION PACK

El *Power Up! Action Pack* nació en 2019 por iniciativa del grupo Play On Retro, con el objetivo de revivir la era de las colecciones de juegos de ordenador de los años ochenta. En lugar de casete o discos, Power Up! Action Pack se distribuye en un medio bastante peculiar: el Dandanator Mini. Es un cartucho de 512 Kb de capacidad, que se inserta en el conector multifunción en la parte posterior del Spectrum para cargar instantáneamente ficheros en formato SNA, Z80 o TAP a través de un menú especial



que aparece al conectarse. No hay jumpers ni interruptores que configurar: el Dandanator Mini es "plug and play" y totalmente compatible con todos los Spectrums históricos, con el Next e incluso con diferentes clones, como los Microdigital TK90 y 95, el CZ Spectrum, los Timex Sinclair 2048 y 2068, el Didaktik M y las series Harlequin. Además, el Dandanator Mini también está disponible en una versión para los Amstrad CPCs y es un proyecto libre: los esquemas y la lista de los componentes necesarios se pueden descargar desde la web oficial *www.dandare.es*

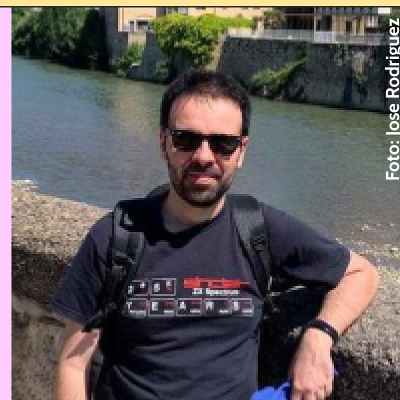
Volviendo al *Power Up! Action Pack*, esta es la lista de los juegos presentes: *Black & White*, *Booty Black Edition* (versión retocada de *Booty The Remake*), *Car Wars*, *Cómeme El Chip*, *Funky Fungus Reloaded* (hecho por mí específicamente para este proyecto y del que hablo en este Anuario en el artículo *Atrás del escenario*), *Manic Pietro*, *Ninjakul II*, *Old Tower*, *Red Planet*. Esta es una selección verdaderamente notable por calidad y cantidad, capaz de ofrecer horas de diversión para los fanáticos que quieren ejecutar los juegos en sus máquinas reales, pero usando un dispositivo de hoy.

El paquete de la colección es en cartón plastificado, como las del pasado, e incluye, además del cartucho, un rico equipamiento: un manual a color con instrucciones para los juegos y las presentaciones del proyecto, escribidas por Iván Sánchez y Felipe Monge; una postal con un holograma; un CD audio con música compuesta por Beyker (Sergio Vaquer Montez) para varios juegos para el Spectrum lanzados entre 2006 y 2019; y por fin, una pequeña bruja en arcilla polimérica.

Para cualquier otra información podeis contactar con Play On Retro a través de la web oficial *www.playonretro.com*



ENTREVISTA CON...
JOSE "BORIEL" RODRIGUEZ


Foto: Jose Rodríguez

Jose Rodríguez Rosa, alias Boriel, es el autor de ZX Basic, un programa para Windows, Linux y Macintosh nacido como un simple compilador BASIC para el Spectrum, que con el tiempo se ha convertido en un verdadero nuevo lenguaje de programación, integrando y mejorando el antiguo BASIC Sinclair con una nueva sintaxis y una estructura más moderna: por ejemplo, no requiere números de línea e incluye instrucciones y funciones típicas de otros "dialectos" BASIC y otros lenguajes. En esta entrevista, José nos habla de sí mismo y nos revela los orígenes y las perspectivas futuras de su "creación".

Cuéntanos un poco sobre ti: quién eres, qué haces en la vida...

Mi nombre de pila es Jose, pero por motivos históricos, escogí el pseudónimo de Boriel. Es un personaje que me inventé para jugar a juegos de Rol de mesa. Se trata de un mago, así al estilo de Gandalf, o de Bobbin Threadbare (el protagonista del juego *Loom)*

¿Cómo empezaste con el Spectrum?

Empecé, como casi todos, de niño. La informática ya me apasionaba antes de tener mi primer ordenador. Incluso aprendí un poco de BASIC leyendo la revista *Mi Computer* (que actualmente creo que se encuentra preservada en PDF Online). Hacía programas a bolígrafo en una libreta, deseoso de tener un ordenador. Casualmente mi padre vio una oferta para empleados de la empresa donde trabajaba y fue un ZX Spectrum. Y así tuve mi primer ordenador. Realmente no sabía manejarlo. Cuando aparecieron las letras de "© 1982 Sinclair Research Ltd." se borraron al pulsar una tecla, no sabía cómo hacer que volvieran a aparecer y desenchufaba el ordenador. Al día siguiente me dijeron que hablé en sueños toda esa noche. En broma les digo a la gente que igual era BASIC, jaja.
Me vino con un lote de 6 juegos (el set de PSION, con la saga de Horacio, el *Chess, Chequered Flag* etc). A otros compañeros les vino el de Ultimate y pensaba que tuvieron mejor suerte, pero en realidad es porque su lote era el de juegos de 16K. El mío tenía algunos de 48K. Tardé una semana en conseguir un reproductor de cassette y aprender a cargar juegos. Cuando mi padre vio los videojuegos le gustó y dijo: "La cantidad de dinero que me voy a ahorrar porque ahora no irás a las salas arcade y jugarás en casa". No se equivocó.

¿Qué te motivó a realizar el ZX Basic?

A medida que fui cogiendo experiencia con el ordenador, empecé a interesarme más por programar que por los juegos. Obviamente el BASIC era un lenguaje sencillo y esperando a ser usado. La revista *MicroHobby* (que todos recordamos con nostalgia) era otra maravilla que nos hacía vibrar cada semana, con sus ideas locas, su explicación de algoritmos y tutoriales. No he vuelto a ver nada igual. Quizá hoy día, que abunda tanta información online, ya no sea tan llamativo como entonces.
Aprendí BASIC e hice algunos juegos y jugué otros. Incluso creé un pequeño intérprete para un lenguaje de programación donde cada comando eran tres letras... y torturé a la mayor de mis hermanas enseñándoselo, pero ella se divirtió (hoy día es licenciada en matemáticas). Pese a su potencia expresiva, el BASIC de Sinclair era exasperantemente lento. Cuando leía comparativas de velocidad de los distintos BASICs de la época, el del ZX Spectrum salía el peor parado. Empecé a aprender ensamblador con un libro horrible y unos tutoriales excelentes de la revista *MicroHobby,* usando un programa ensamblador muy limitado llamado *Ultraviolet*, que conseguí pirata (eran muy difíciles de conseguir entonces).
Pese a que hice una fase de un juego nunca llegué a nada más. El caso es que siempre me pregunté: "¿Por qué nadie hace un 'conversor' de BASIC a código máquina?" Pasó el tiempo y con él la época dorada del ZX Spectrum.

Llegó el PC y la universidad, estudié Ingeniería Informática y encontré la respuesta: descubrí los compiladores y cómo crearlos y se convirtieron en mi pasión.
Un día me tropecé con el primer emulador de ZX Spectrum y un juego de *Manic Miner.* Fue terriblemente nostálgico y varios amigos empezamos a hablar de eso. Llegó la moda de lo retro y en uno de los foros un día propuse esa idea... y finalmente se hizo realidad!

¿Estás satisfecho con la acogida que ha recibido el ZX Basic hasta ahora?

Tengo que decir que me ha sorprendido. Yo pensaba crear un subset de BASIC minimo (IF THEN, LET, POKE, GOTO y GOSUB si acaso). O sea, lo mínimo para poder crear algo compilable y que el resto se lo hiciera la gente. Fue más bien una "prueba de concepto". El caso es que tuvo una ferviente acogida y empezaron a pedirme más funcionalidades. Yo, a la par, disfrutaba programando compiladores, así que fue un Gana/Gana para todos.

¿Cómo te gustaría evolucionar el ZX Basic en el futuro?

A la gente le cuesta creerlo, pero desde 2010 empecé a cambiar ZX Basic para hacerlo un compilador multi-target, es decir, para distintas plataformas, no solo para ZX Spectrum o para Z80, sino también para PC, o Javascript. El caso es que he ido aplicando múltiples cambios ("refactors"), pero hacer un compilador para 8 bits ha sido más difícil diría, que para PC. Cuesta hacer tests (actualmente cada versión de ZX Basic se ejecuta contra casi 2000 tests para validarse antes de publicarse).
Programar para Sinclair (por mantener la compatibilidad) cierra las puertas a otras ideas más innovadoras y ralentiza el desarrollo. La evolución natural sería cambiar el lenguaje para hacerlo más genérico y "agnóstico" de la plataforma. Esto implica que la sintaxis sería menos compatible con el BASIC de Sinclair, sería más genérica, pero se podría compilar para muchas plataformas. Imagínate tu programa corriendo en Javascript en un navegador. Es probable que en el futuro se bifurque el proyecto en dos.

¿Has pensado alguna vez en hacer algo vos mismo para mostrarle al público el potencial de ZX Basic? Un juego, una utilidad, una demo...

Si. quisiera hacer un juego, pero soy ambicioso. El tema gráfico no es lo mío (curiosamente, de pequeño sí), y tardaría mucho tiempo y no dispongo de él. Me gustaría poder hacer un juego donde cuento una historia, y por supuesto enseñar a la gente cómo creo que se deberían hacer ciertas cosas con el compilador.

¿Qué opinas del Next?

Al principio tuve mis reservas. Pero me parece una idea genial. Ha resucitado la pasión por esto. La comunidad retro era siempre la misma. En torno a los mismos ordenadores y casi a los mismos tipos de juegos. Es como que ya no había mucho más que contar sino recordar. Ahora es posible volver a hablar de una máquina que hackear, para la que hacer juegos o incluso revistas. Si hubiera salido algo así a finales de los 80 habría arrasado.

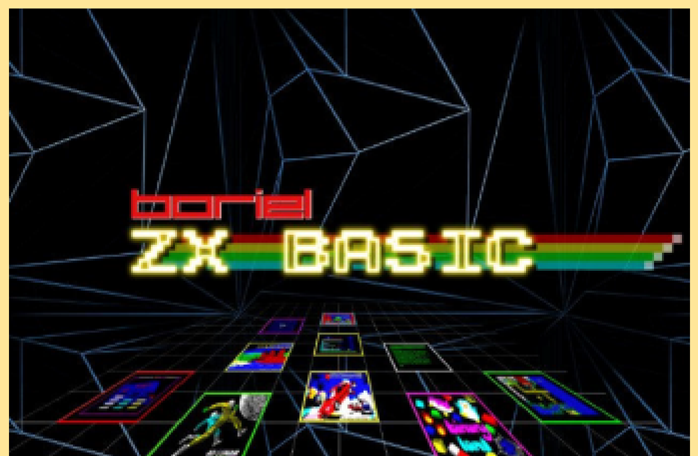
¿Qué opinas, en general, de la "retromanía" rampante durante los últimos años? ¿Es solo una moda como muchas otras, o hay algo más profundo detrás de ella?

Creo que es algo más que una moda. Las modas pasan. Pero la impronta que dejaron los microordenadores en nosotros creo que perdurará para siempre. Sería como los fans de alguna franquicia (StarWars, StarTrek, etc). Esto nunca terminará, o al menos no en nuestra generación.

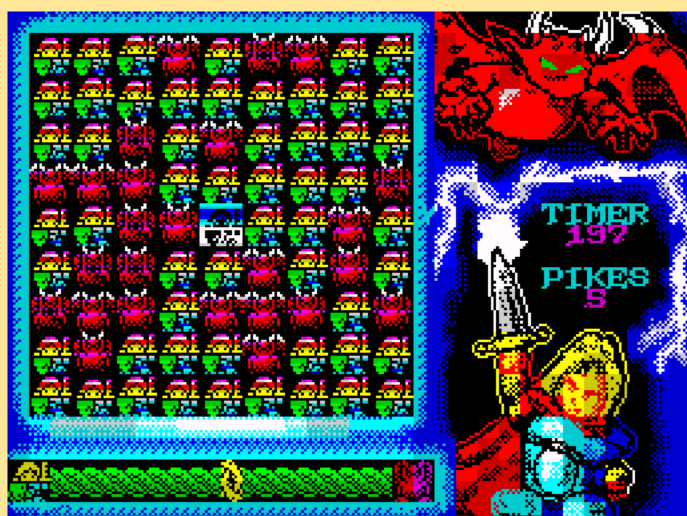
¿Hay algo que te gustaría decirles a los lectores del Anuario?

Pues les diría que gracias por su interés y por leernos, y a tí, Alessandro por tu impresionante trabajo (con este anuario y con tus juegos!!). Espero que las próximas versiones de ZX Basic les sigan gustando.

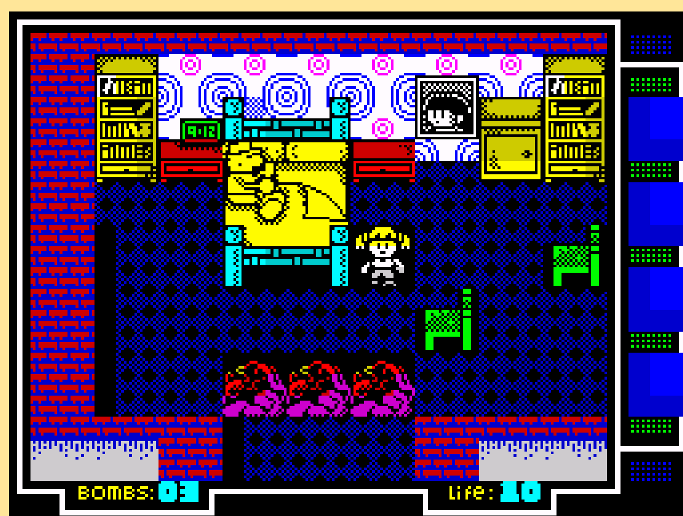
¡Gracias a ti por tu tiempo!



Con ZX Basic fueron programados, con los años, diferentes juegos: arcades, rompecabezas, estratégicos, simulaciones, incluso conversacionales. Así como Red Raid The Beginning, Binary Land, Ad Lunam, Ad Lunam Plus, Cuadragon Next *e* Italia 1944, *mencionados en otras partes de este Anuario, estos son otros ejemplos.*



Knights & Demons DX - Kabuto Factory



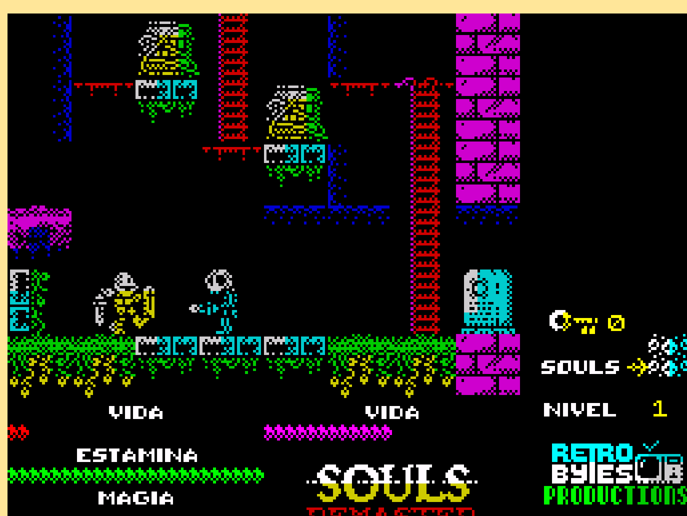
Maritrini F.M.S. En: Las etc. - Mojon Twins



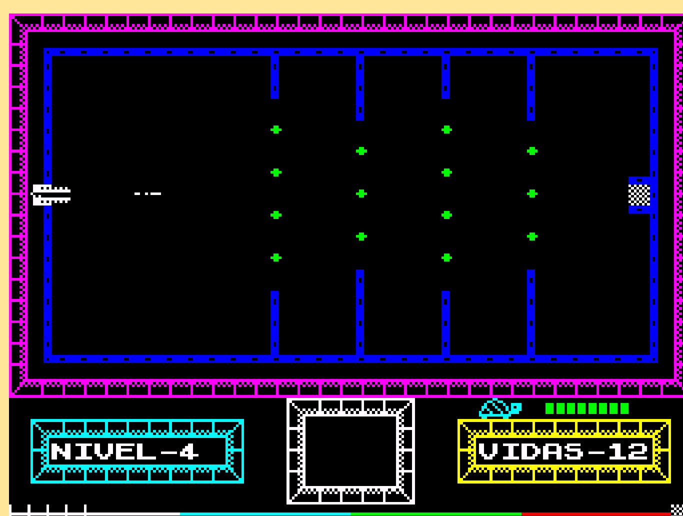
Bounty The Search For Frooge - P. Jenkinson



Earthraid - LCD



Souls Remaster - Alxinho



Strela - J.B.G.V.

FUNKY FUNGUS RELOADED

Cuando apareció *Funky Fungus* el Domingo de Pascua de 2013, representó mi intento de crear algo que recuerda a las antiguas recreativas a plataforma de una sola pantalla, donde se tiene que eliminar a todos los enemigos para acceder a la siguiente. Por el momento, este fue un avance significativo: fue el primer juego multinivel para 128K hecho con Arcade Games Designer. Cada nivel, llamado "mundo", era de hecho un solo juego creado con esta herramienta. También fue mi primer juego introducido por una presentación. La acogida fue bastante buena: sobre todo, fueron apreciados el estilo gráfico de los sprites y la gran variedad de las pantallas, lo que lo convertía en un arcade con un toque de puzzle, ya que cada pantalla requiria una táctica diferente para ser



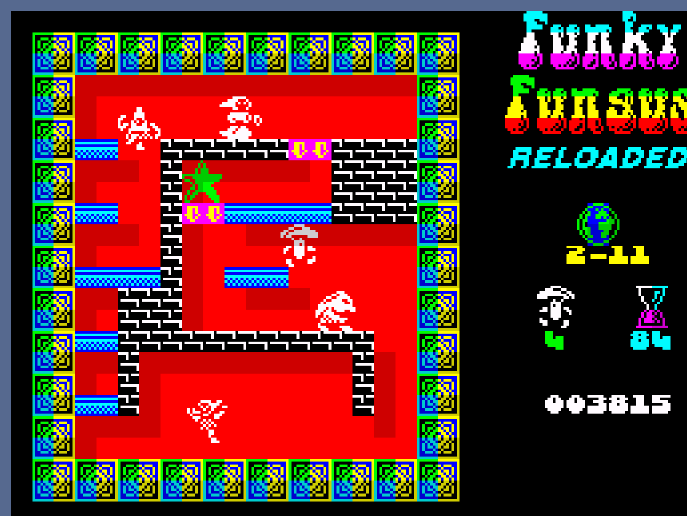
superada: en unos había que marcharse inmediatamente, en otros había que tener paciencia y esperar el momento adecuado para actuar. La principal crítica, por otro lado, se refería a la excesiva dificultad, que también encontraron quienes habían jugado mis dos títulos anteriores, *Lost In My Spectrum* y *Apulija-13*. Todavía no había aprendido a calibrar bien este aspecto, y como no me gustan los juegos que se pueden terminar en una tarde, los hice difíciles por decir lo menos. Además, las primeras versiones de AGD manejaban la detección de colisiones de manera inexacta, y de vez en



ATRÁS DEL ESCENARIO

cuando Funky perdía una vida en una situación en la que, sin este inconveniente, esto no habría sucedido. Por último, la primera versión usó el disco M: o el disco RAM para almacenar los cuatro mundos, pero esto lo hizo incompatible con las interfaces de tipo DivIDE.

Por lo tanto, lancé una versión revisada unos meses después que incluía una rutina de ensamblaje, desarrollada después de varios intentos y un intercambio de ideas en el foro World Of Spectrum. La rutina, que desde entonces he usado en todos mis juegos para el 128K, pone los niveles en los bancos de memoria (comprimidos para mantenerse dentro del límite de 16



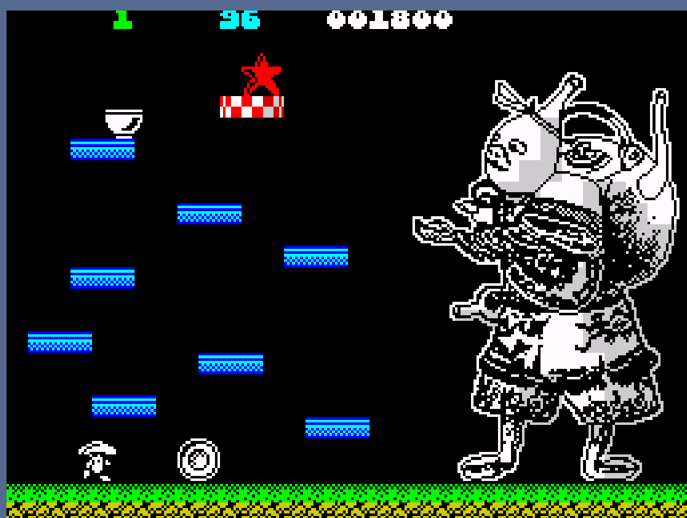
Kb), y luego los recupera según sea necesario, todo en Modo USR 0 para garantizar la compatibilidad con el DivIDE. Otras revisiones se referían a los sprites y la distancia mínima de colisión; aunque mejorada, todavía no era tan precisa como pretendía.

Funky Fungus siguió pareciéndome, a pesar de las mejoras, un "diamante en bruto", un potencial no expresado del todo. Aún no interamente satisfecho con el resultado, pensé en la posibilidad de revisarlo más, pero comencé a dedicarme a *Cousin Horace*, un proyecto



aún más ambicioso, y lo dejé atrás. Casi seis años después, en marzo de 2019, Felipe Monge me contactó acerca del proyecto *Power Up! Action Pack*, la colección de juegos recientes para lanzar en el cartucho Dandanator (véase página 42), y me preguntó si estaba interesado en participar.

Esa fue una oportunidad para desempolvar *Funky Fungus* y relanzarlo por todo lo alto: tenía los dos juegos de Sophia a mis espaldas, muy bien recibidos por el público, y habría aprovechado la experiencia acumulada gracias a ellos para finalizar un discurso que había sido interrumpido durante algún tiempo. Para enfatizar la diferencia con el juego original, agregué un *Reloaded* al título. Los cambios, ampliaciones y mejoras que separan



a los dos juegos son realmente muchos: la nueva interfaz de usuario totalmente codificada en Assembly, las ocho pantallas más, la música de fondo inspirada en los maestros del funk/jazz de los 60 y 70, las estrellas parpadeantes, la detección de colisiones más precisa, los enemigos rediseñados, la animación de la muerte de Funky, los códigos para poder jugar de nuevo los mundos, la tabla de las mejores puntuaciones...

Inicialmente pensé en distribuir *Reloaded* solo después del lanzamiento de *Power Up! Action Pack*, pero el inicio de la pandemia de Covid-19 tuvo el efecto de ralentizar el proyecto, y como se acercaba la Pascua, quería aprovecharlo para difundir el juego justo en ocasión de esas vacaciones, como lo había hecho siete años antes para el viejo *Funky Fungus*. Felipe fue tan amable de no tener nada en contra, y así fue que el domingo 12 de abril de 2020 Funky Fungus volvió a las pantallas, más atrevido que antes. Al igual que con *Lost In My Spectrum* y *Apulija-13*, también en el caso de Funky Fungus tenía la intención de retirar las versiones antiguas de los archivos de World Of Spectrum y Spectrum Computing, ya que quería que los usuarios jugaran solo Reloaded. Fue Arnau Jess quien me aconsejó que no eliminara la posibilidad de descargar el antiguo *Funky Fungus*, así que los jugadores se dieran cuenta del alcance de los cambios realizados en *Reloaded*. Así lo hice, aunque en el momento de la publicación insistí en que este es el *Funky Fungus* que hubiera querido producir hace siete años si tuviera los medios y la experiencia que tengo ahora. Quiero que los jugadores se centren en esto en lugar de en la versión precedente, cuyo valor es puramente histórico.



Funky Fungus visto por Eloy Zeta



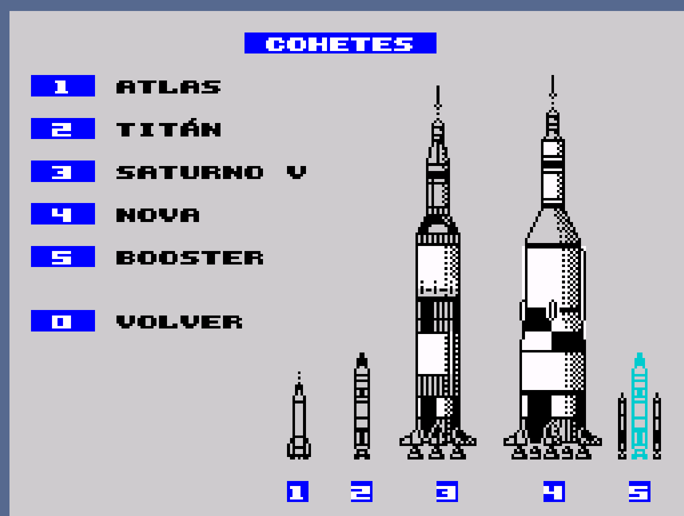


AD LUNAM PLUS

Para celebrar el 50 aniversario del aterrizaje lunar del Apolo 11, publiqué *Ad Lunam,* una "prueba de concepto" con el objetivo de llevar una adaptación de *Buzz Aldrin's Race Into Space* al Spectrum (podeis encontrar los detalles en el último Anuario). El juego, que tenía que correr en 48K, era muy básico en su presentación, como los títulos de gestión y estrategia de principios de los años 1980. Así que me prometí a mí mismo crear una versión ampliada para los Spectrums a 128K, en la que insertaría gráficos, animaciones y música AY para darle un aspecto más atractivo, sin sacrificar la idea original y la mecánica de juego. Naturalmente, esto planteaba el problema de dividir el juego en porciones distintas para ser almacenadas en los bancos de memoria y recordadas cuando necesario, asegurándose de reservar un área fija



para las variables, para no alterar sus valores en el pasaje de una sección a la otra. Afortunadamente, la estructura del juego, caracterizada por varios dominios distintos - investigación y desarrollo, planificación de misiones, construcción de edificios, etc. - facilitó esta tarea.



En *Ad Lunam Plus* trabajé principalmente en el aspecto gráfico, tratando de reproducir la apariencia de los vehículos espaciales de la manera más fiel posible. Los cohetes, en particular, están representados a escala, y esto requirió un mayor esfuerzo en su diseño.Más difíciles aún de crear fueron los numerosos retratos de los protagonistas de la carrera espacial, empezando por los que abren el juego con la elección entre los EE.UU. y la URSS, es que decir Werner von Braun y Sergei Korolev, para continuar con los de los pilotos - ahora diferenciados correctamente entre "astronautas" y "cosmonautas" - y las pantallas finales. Gracias a un paciente trabajo de digitalización y acabado, salieron bastante similares a los originales, y constituyen la parte gráfica que más me satisfizo.

La adición más notable, sin embargo, es la sala de control de la misión, con sus animaciones asociadas. Inspirado en ella del *Apollo 18* de Accolade, es la parte más imaginativa del juego, ya que en los primeros años de la exploración del espacio eran estructuras mucho más pequeñas y sencillas, sin las grandes pantallas para visualizar las fases, que entrarían en uso solo hasta finales

de los años 1960. A causa de las limitaciones de memoria creé algo híbrido: la plataforma de lanzamiento en forma de torre es típicamente americana, pero en las misiones tripuladas se puede ver la digitalización de una famosa foto de Gagarin a bordo del Vostok 1, con un casco tipo Sokol en la cabeza. Por la misma razón, los trajes de los astronautas/cosmonautas vistos en los paseos espaciales y cuando se planta la bandera en la Luna se diseñaron de forma "neutral", es decir, sin que se parecieran a nadie en particular, aunque parezcan probables por el momento. Del mismo modo, los edificios, algunos de ellos inspirados en elementos gráficos vistos en *Raid Over Moscow*, son los mismos para ambos lados.

Queriendo usar imágenes antiguas para las capturas de pantalla del final del juego, encontré bastantes dificultades para la del jugador estadounidense, ya que quería una foto tomada de uno de los desfiles de celebración de la tripulación del Apolo 11, pero la mayoría de ellas que encontré en la red tenían una resolución demasiado baja, o los astronautas, al ser fotografiados desde la distancia, parecían demasiado pequeños y no se veían bien al convertirlos al formato gráfico del Spectrum. Al final decidí usar una foto de la portada del New York Times del 14 de agosto de 1969, recortando y enderezando la imagen principal. Después de algunos ajustes, obtuve un resultado lo suficientemente bueno para su inclusión en el juego. Para la URSS, en cambio, la elección fue bastante fácil: la hermosa foto de Jruschov triunfante con Titov, Gagarin, Tereshkova y Bykovsky desde lo alto del mausoleo de Lenin en Moscú se prestó magníficamente como la coronación de una empresa de esta magnitud.





En *Ad Lunam Plus* tenía la intención de usar el chip de sonido AY-8912, componida con mi herramienta habitual, el Vortex Tracker 2. Además de los himnos nacionales, tocados en el momento de la elección de la nación y el logro de un hito, elegí, para acompañar las escenas finales del juego, la *Washington Post March* de John Philip Sousa para los Estados Unidos y *Slava Rodine* de Semyon Aleksandrovich Chernetsky para la URSS.

Entonces, *Ad Lunam Plus* se lanzó en el verano de 2020 y, después de una revisión parcial, tomó su forma final. Es el juego del que estoy más orgulloso: el más complejo que he creado a día de hoy y uno de los proyectos más amplios hechos hasta la fecha para el Spectrum con ZX Basic. Como pasó con *Ad Lunam*, lo distribuí con el código fuente, para que los más curiosos puedan saber cómo lo hice, y por qué no, inspirarse para hacer algo similar. Hay una tremenda falta de este tipo de juegos en la escena "homebrew" del Spectrum, y espero que otros vean *Ad Lunam* y *Ad Lunam Plus* como un incentivo para intentar llenar este vacío a su vez.



¿Y AHORA QUE?

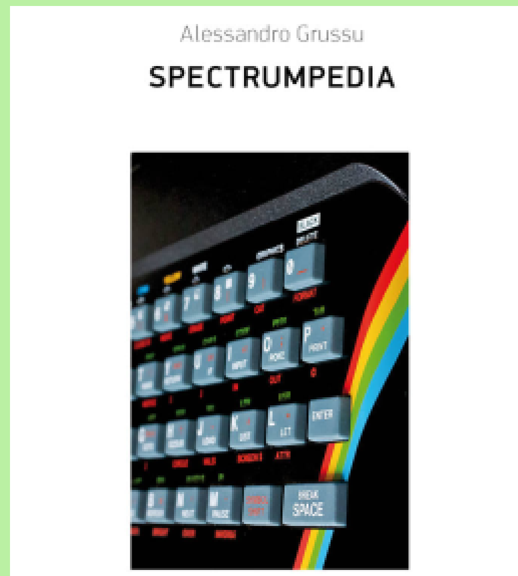




El juego anunciado en el último anuario se está convirtiendo en una realidad. Ahora tiene un nombre: I***talia 1944***, una mezcla de aventura, estrategia y juego de rol completamente controlado a través de menús de iconos. Es un proyecto en el que traté de poner en práctica dos ideas distintas sobre las que había estado reflexionando durante años, a saber, una aventura dinámica ambientada en la Italia ocupada por los nazis durante la Segunda Guerra Mundial y un sistema de juego controlado por iconos. De las dos partes, la primera (arriba a la izquierda) está completa y ya ha sido probada con éxito de principio a fin. En cuanto a la segunda (arriba a la derecha), estoy trabajando en la creación de las representaciones gráficas de las ubicaciones, después de lo cual la fase de prueba comenzará.

Bitmap Soft, que ya tiene otra producción mía, el multi-juego de cinco capítulos *Cousin Horace*, en su catálogo, está a punto de publicar las versiones de cassete de ***Sophia*** (cuya carátula se puede ver más abajo) y ***Sophia II.*** Ambos los juegos están distribuidos con un exclusivo nivel adicional separado, creado específicamente para esta edición.





2022 marcará el cuadragésimo aniversario del lanzamiento del Spectrum. En consecuencia, planeo actualizar la **Spectrumpedia** para incluir los cambios que se han producido dentro de la escena del Spectrum desde que se publicó el libro hace más de ocho años. Al mismo tiempo, espero poder reanudar la traducción al inglés y comenzar la traducción al español, pero para estas tareas necesitaré la amable ayuda de algunos voluntarios. ¡Sabeis cómo encontrarme!

Spec-Art



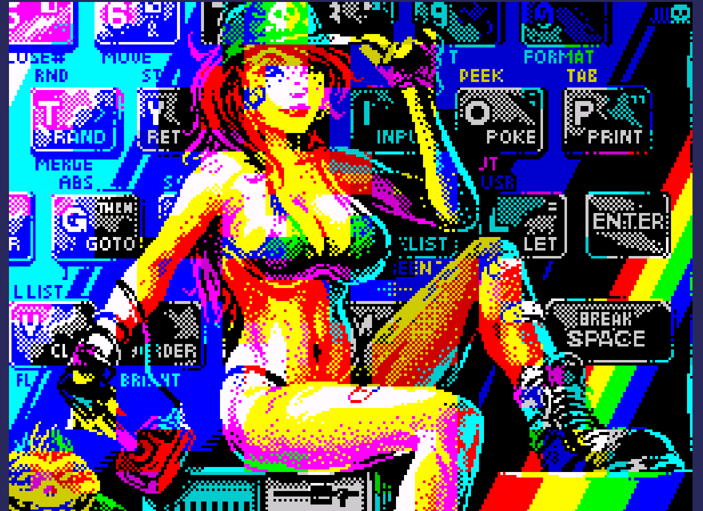
MAC - Lo Prohibido



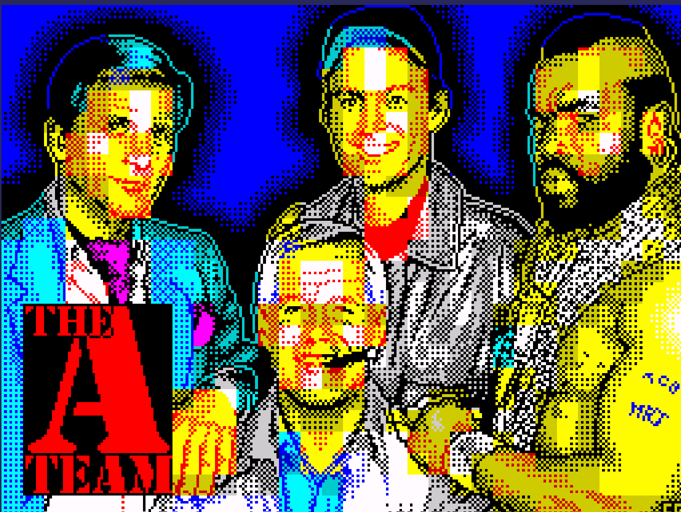
r0bat - Vasilissa



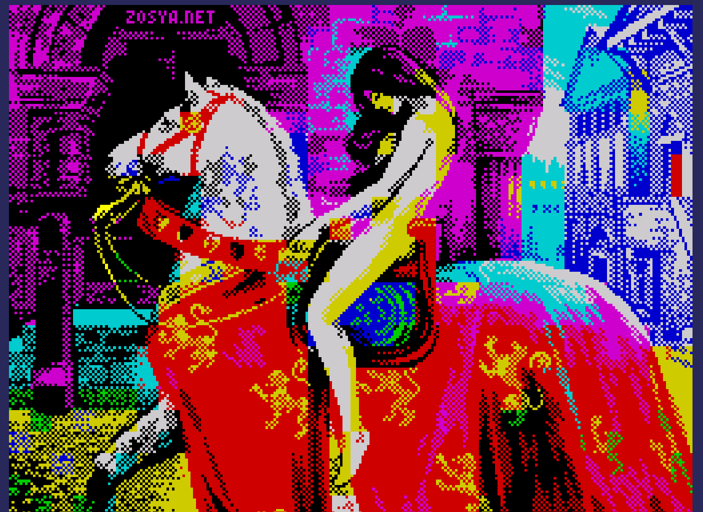
Pupets - A hundred years from now



Joe Vondayl - First Love



Chris Graham - A-Team



Zosya Entertainment - Lady Godiva



www.alessandrogrussu.it